Especial 1º Aniversário!

Mensal Abril 2010 Nº 12 € 1,99 (Portugal Continental)

SMASH!

www.revistasmash.com

Mágico! Apenas € 1,99

EXCLUSIVO!

PRINCE OF PERSIA

- Antevisão de The Forgotten Sands
- O filme "Areias do Tempo"
- Entrevista exclusiva à Ubisoft Montreal

SEGA MEGA DRIVE

Retrospectiva da consola que marcou uma geração nos anos 90

FALLOUT: NEW VEGAS
Regresso às raízes

SUPER MARIO GALAXY 2
O génio de Miyamoto continua à solta!

VIDEOJOGOS EM PORTUGAL
Grande entrevista a Pedro Almeida, o senhor PlayStation

HALO: REACH
O jogo do ano na Xbox 360

5 607727 093145 00012

PLAYSTATION MOVE • GOD OF WAR 3 • JUST CAUSE 2 • JOGOS PC E A PIRATARIA • RED STEEL 2 • DSI XL • O NOVO JOGO POKÉMON

16
www.pegi.info
MONSTER HUNTER 3 Tri
CONHECE, RESPEITA
E CAÇA ESTES MONSTROS
23 DE ABRIL DE 2010
Wii
WWW.MONSTERHUNTERTRI.COM.PT
CAPCOM
©CAPCOM CO., LTD. 2009 ALL RIGHTS RESERVED. TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2010 NINTENDO.

PREPARA-TE PARA A CAÇA

CAÇA OS MONSTROS

O Mundo de Monster Hunter Tri está repleto de monstros que habitam terra, mar e ar. Alguns são pequenos e relativamente inofensivos, outros ameaçadores e letais. Utiliza toda a tua força e habilidade para derrotá-los!

WII SPEAK

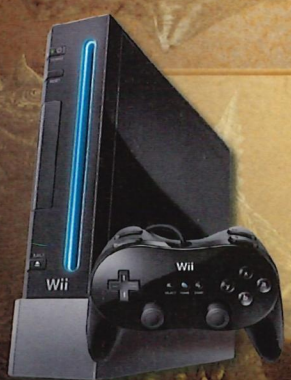
O chave para a vitória é a comunicação. Usa o Wii Speak para comunicar com os teus colegas caçadores online.

ENTRA NUMA COMUNIDADE DE CAÇADORES

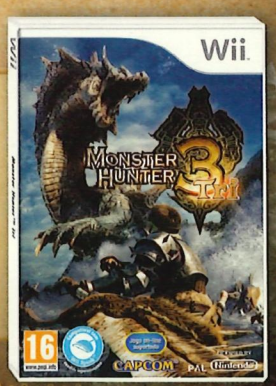
Joga online com até três caçadores, completa as missões exclusivas deste modo e derrota monstros gigantes que apenas podes encontrar online.

PREPARA-TE PARA A BATALHA

Disseca cada monstro depois de o matares: cozinha a sua carne para te alimentares, utiliza a pele como armadura e forja centenas de armas diferentes com os seus ossos.



Prepara-te para entrar no mundo de Monster Hunter Tri. Aprende tudo sobre o mundo que te rodeia, aperfeiçoa as tuas capacidades para enfrentares as batalhas que se avizinham. Só assim serás capaz de caçar os monstros épicos que percorrem as grandes terras de Monster Hunter Tri. Prepara-te para a maior aventura da tua vida com o fenómeno japonês Monster Hunter Tri que chega agora à Europa - só para a Nintendo Wii.



OBRIGADO AOS 25.000 UTILIZADORES QUE JÁ NOS VISITARAM

hi-gamers.com

TUDO SOBRE JOGOS

Ficha Técnica

PROPRIEDADE / EDITORA
MustChange Media, Lda – NPC 508 874 262

DIRECTOR
Jorge Vieira

DIRECTOR ADJUNTO
Gonçalo Brito

CHEFE DE REDACÇÃO
Rui Parreira

EDITOR GRÁFICO
Jorge Guimarães

REDACTORES E COLABORADORES
Bruno Fonseca, Carlos Leituga, Daniel Costa, Diogo Ribeiro, Fábio Fontes, Gil Marques, Inês Torrão, João Mestre, João Rocha, Jorge Gonçalves, Marco Aurélio, Maria Forte, Marilene Oliveira, Nuno Folhadela, Nuno Ramos, Pedro Nave, Pedro Rodrigues (Musicool), Tiago Franco

DIRECTOR DE PUBLICIDADE
Jorge Reis
jorge.reis.pub@gmail.com
jorgereis@revistasmash.com
Tel.: 917 585 310

FOTOGRAFIAS
20th Century Fox, ABC, Columbia Pictures, Disney Pictures, Dreamworks, Miramax, MGM, NBC, Paramount Pictures, Sony Pictures, Universal Pictures, Warner Bros

PERIODICIDADE
Mensal

DEPÓSITO LEGAL
290967/09

REGISTO NO ICS
n.º 125628

DISTRIBUIÇÃO
VASP – MLP, Media Logistics Park, Quinta do Grajal – Venda Seca, 2739-511 Agualva Cacém

IMPRESSÃO
Peres-Soctip, S.A.
Estrada Nacional nº 10, km 108.3 – Porto Alto, 2135-114 Samora Correia

TIRAGEM DESTE NÚMERO
10.000 exemplares

REDACÇÃO
Revista Smash!
Rua Conde de Redondo, nº61, 1ºA
1150-102 Lisboa
Tel.: 211 920 302
Email: smash@revistasmash.com

O conteúdo dos espaços publicitários presentes na revista Smash! são da exclusiva responsabilidade dos anunciantes.

Editorial

Um ano em cheio

Se for revista, vai ser um *fail*!». A par de outros comentários colocados nos fóruns portugueses de videojogos, esta foi a tirada que mais me ficou na memória no momento em que a MustChange Media anunciou o projecto Smash!.

Um ano e doze revistas depois, orgulho-me de estar a escrever o editorial comemorativo do primeiro aniversário da Smash!. E sinto-me particularmente feliz e orgulhoso por várias razões.

Antes de mais, porque a equipa que produz todos os meses esta revista provou que o profissionalismo e a qualidade do trabalho superam todos os obstáculos, inclusive as profecias dos carrancudos mas divertidos "Velhos do Restelo" que gostam de dar um ar da sua graça no ciberespaço lusitano. Os redactores e colaboradores da Smash!, todos sem excepção, foram inexcedíveis no seu esforço em transformar este projecto numa revista vencedora e é para eles que vai o meu primeiro voto de agradecimento.

Em segundo lugar, um enorme «obrigado» a todos os leitores da revista que, todos os dias, nos fazem chegar os seus elogios e críticas construtivas através do email, telefone, fórum e Facebook, entre outros canais. Num época em que a palavra "crise" teima em não desaparecer, já estamos perto da fantástica marca dos mil assinantes (vá lá, toca a divulgar a revista junto dos vossos amigos e familiares!), sinal de que os jogadores perceberam que somos diferentes das restantes publicações do mercado e que o velho estigma do "tudo o que está nas revistas encontro em primeira mão na Internet" não se cola à Smash!.

É para vocês que trabalhamos e é convosco que pretendemos continuar a erguer uma das comunidades de jogadores mais fervilhantes do panorama nacional. E se são tímidos ou nunca nos contactaram porque "estes gajos das revistas nunca respondem aos nossos emails ou pedidos de esclarecimento", toca a moer-nos o juízo porque não deixamos ninguém sem resposta. NINGUÉM!

Terceiro ponto. Um reconhecimento especial aos nossos parceiros: das editoras e distribuidoras de videojogos às agências de publicidade e comunicação, da empresa gráfica à distribuidora das revistas, dos CTT ao senhor Henrique Alves (o porteiro das instalações Smash! que, gentilmente, nos reencaminha o correio e encomendas). A todos um grande bem-haja.

E agora que já abrimos o champanhe e partimos o bolo, é hora de curar a ressaca e começar a preparar mais doze edições ainda melhores do que esta primeira colheita! **JORGE VIEIRA**

P.S. – Nesta hora festiva, também há espaço para duas despedidas. O primeiro adeus vai para o Gonçalo Brito, o nosso director-adjunto e um dos homens que assistiram ao "parto" da Smash!. É um dos jornalistas mais talentosos que conheço e possui um carácter à prova de bala, coisa rara nos dias que correm. Um másculo abraço da minha parte e de toda a equipa.

Em segundo lugar, o nosso soldado virtual, Nando, decidiu refugiar-se numa cabana no sopé da montanha e desaparecer, de uma vez por todas, dos palcos de combate. Uma saraivada de tiros também em sua homenagem... se bem que é certo e sabido que estes "Rambos" acabam sempre por regressar um dia mais tarde!

TODOS OS MESES

Anipop	92
Dr.Tavares Analisa...	96
Game Quiz	20
Mobile	90
Musicool	34
Psycho Gamer	98
Rumble!	22
Spotlight	50

YOUSMASH!

Análises dos Leitores	12
Cartas dos Leitores / Comments da Net	8
Colecção de Videojogos	10
Mesa Redonda	13

START

Start	14

ESPECIAIS

Entrevista: Nicolas Wegnez - DSi XL	26
Fallout: New Vegas	28
Halo: Reach	52
Jogos PC e a Pirataria	40
Sega Mega Drive	42
Super Mario Galaxy 2 / Metroid: Other M	36
Videojogos em Portugal Entrevista a Pedro Almeida (Sony PlayStation)	54

TEMA DE CAPA

Abertura	62
Entrevista à Ubisoft Montreal	72
O Filme	66
Prince Of Persia: The Forgotten Sands	70
Universo Expandido	64

TESTES

Command & Conquer 4	83
Disgaea 2	86
Endless Ocean 2	88
God Of War 3	76
Just Cause 2	80
Napoleon: Total War	82
Pokémon SoulSilver / HeartGold	87
Prison Break: The Conspiracy	86
Red Steel 2	84

OLD SCHOOL!

Broken Sword	94

Sumário

Pág. 62

Prince Of Persia
Uma Primavera das Arábias

Prince Of Persia está nas bocas do mundo graças ao novo episódio, The Forgotten Sands. Mas as luzes dos holofotes já estão apontadas a "As Areias Do Tempo", o filme da Disney que promete encher as salas de cinema no final de Maio.

Fallout: New Vegas
Pág. 28

Just Cause 2
Pág. 80

Super Mario Galaxy 2
Pág. 36

Halo: Reach
Pág. 52

Pág. 54

Pedro Almeida: o senhor PlayStation

Entrevista ao homem que ajudou a mudar a face dos videojogos no nosso país.

Pág. 42

Sega Mega Drive

Os factos, curiosidades e jogos mais marcantes de uma das consolas favoritas dos jogadores portugueses.

You Smas

Alex Kidd para a Master System. Tenho bem presente na minha memória o dia em que o meu pai chegou a casa com a Master System, não liguei nada aquilo e nem fui abrir a caixa, o meu pai lá ligou a consola à TV e eu fiquei a olhar, quando peguei no comando parece que me deu uma daquelas cenas do "Mudasti" (muda de Ice Tea)!!!!!

luch8, in fórum Zwame – tópico "Qual foi o teu primeiro jogo?"

Abri a Smash! até à ultima página da *review* deste jogo, olhei e fechei logo a revista. Fiz o mesmo com a Maxi Consolas deste mês. Nada de *reviews* para mim até ao dia em que o puser a rodar na minha consola. Ponto final no assunto.

iKE, in fórum FNintendo – tópico "Final Fantasy XIII"

Este jogo é sobre o quê afinal?! :-D

TartarugaG, in fórum Pixel Thumb – tópico "Final Fantasy XIII"

Suicídios, salvamento do mundo e crises existenciais. Acho... Ah, e boa educação, que é atacares um inimigo e pedir-lhe com jeitinho para ficar quieto até a tua barra de acção encher outra vez...e *chocobos*...

NebachadnezzaR, in fórum Pixel Thumb – tópico "Final Fantasy XIII"

A Smash! só lhe deu 7/10, e fez dele tema de capa. Fiquei --'

joao1408, in fórum Eurogamer.pt – "tópico Bad Company 2"

Os gajos devem de querer imitar a Edge.

RekoPoWa, in fórum Eurogamer.pt – "tópico Bad Company 2"

Não tou a achar o jogo nada de especial. Mais um FPS banal.
PS: primeiro nível épico? LooooooooooooooooooooooIOIOIOILIOLo-lITA

RekoPoWa, in fórum Eurogamer.pt – tópico "Bad Company 2"

WTF? Deves ser mesmo *fanboy* de MW2... Ainda não joguei o jogo mas só pelos vídeos/beta/*demo* está... Brutal.

The_Dark, in fórum Eurogamer.pt – tópico "Bad Company 2"

A Smash! só lhe deu 7! Aquela revista para dar boas notas... vai lá vai fogo!

joao1408, in fórum MyGames.pt – tópico "Battlefield: Bad Company 2 Review (SPOILERS)"

Ya podes crer é um dos defeitos da revista.

Pef, in fórum MyGames.pt – tópico "Battlefield: Bad Company 2 Review (SPOILERS)"

Quem diria que um jogo com tanto sucesso iria dar azo a uma novela mexicana destas proporções? Tive agora a confirmação que o MW3 vai ser passado num escritório desgovernado e num tribunal e ao invés de usarmos G3's ou AK47's vão ser documentos, canetas BIC ou agrafos a serem arremessados!

Konexion, in fórum Hi-Gamers – tópico "Ex-Membros da Infinity Ward Processam Activision"

sh!

Isto não é pró engate nem nada mas eu adorava conhecer uma *gamer*. Todas as raparigas que conheço afastam-se dos jogos como se fosse Gripe A (mau exemplo). Gostava de ver como elas interpretavam os jogos de todo o tipo (MMOS, RPG, FPS, entre outros).

Durius, in fórum Zwame – tópico "Qual o vosso sexo?"

Eu não, sem ofensa para as raparigas mas todas as que jogam que conheço são feias. Continuo a preferir as do voleibol.

funchalenxe, in fórum Zwame – tópico "Qual o vosso sexo?"

O DLC podia ter mais qualquer coisa deixa muito a desejar, o que eu não acho normal é que tenham o descaramento de ter posto as personagens de DLC no *artbook* que veio com a edição de vinil do jogo. Que almas caridosas. Uhu!

BioFriend, in fórum Oficial PlayStation – tópico "BioShock 2"

Carrega num botão para ingerir leite. Carrega num botão para vestir a roupa. Todas as tarefas sem interesse do quotidiano? Agora podes carregar em botões para dar um *je ne sais quois* à coisa.

Hati, in fórum N-Portugal – tópico "Heavy Rain"

Fiz *download* do jogo e introduzi a *key* que comprei. Pus o *crack* porque não tenho o CD e quando tento entrar no *multiplayer* diz-me que não encontra servidores. Alguém sabe o que pode ser?

Migazi, in fórum Eurogamer.pt – tópico "Battlefield Bad Company 2"

Check this, dudes!

Aqui fica a lista de premiados dos passatempos publicados na décima edição da Smash!.

Game Quiz Nº6 – Mass Effect 2
Nelson Rodrigues

Passatempo exclusivo assinantes - Assassin's Creed 2: Black Edition
Bernardo Branco

Mass Effect 2
Pedro Moreira
José Videira
Armando Costa
André Melo
José Alves Araújo

Pack Xbox 360
Ramiro Silva
Paulo Afonso
Ana Teresa Pereira

Odd School
Marco Cruz
Ricardo Fernandes
André Barreto

Aliens Vs. Predator
Hugo Filipe Pereira Bessa
José Lencastre
Paula Campos

InviZimals
Joaquim Marques
Luís Santos
André Barreto

Silent Hill: Shattered Memories
Pedro Afonso
Marta Leiria
André Jesus

Dark Void
Rafael Duarte
Pedro Rui Almeirim
Marta Segadães

Ontem fui a uma Sex Shop e encontrei isto na categoria de novidades. Valerá a pena comprar?

Goncalo.ReisDias, in fórum SMASH! - tópico "Playstation Move"

Tal como já disseram, as letras da capa com estrela formam "U R M I A Y". À partida pode não ter significado, mas se inverterem a ordem: "Y A I M R U", o que pode significar "YA I M R U" = "Ya, I am. Are you?".

inpanzinator, in fórum N-Portugal - tópico "Super Mario Galaxy 2"

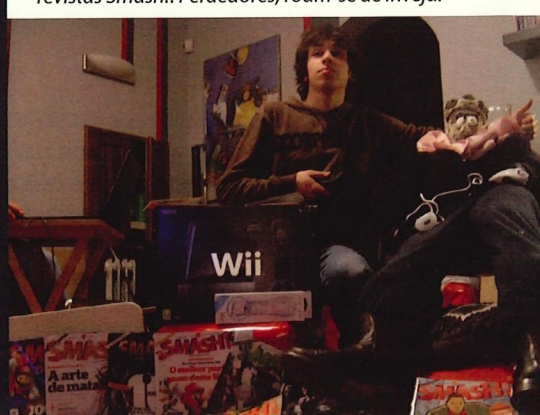
Mas se reparares, o brilho está entre o "A" e o "L"... ou seja, podes ler aquilo como "U R MI ALY". "You are my ally".

Ragnarok, in fórum N-Portugal - tópico "Super Mario Galaxy 2"

Não sei, mas acho que está no "A", até porque o "L" está um bocado escondido.

inpanzinator, in fórum N-Portugal - tópico "Super Mario Galaxy 2"

João Maria Ferreira, o grande vencedor do passatempo Wii Preta Edição Limitada, mostras-nos o prémio rodeado da sua colecção de revistas Smash!. Perdedores, roam-se de inveja!



Revista Smash!
Rua Conde de Redondo, nº61, 1ºA
1150-102 Lisboa

Colecções de videojogos

Esta colecção nasceu da minha enorme vontade de reconstruir o passado dos videojogos. O primeiro contacto que tive com os jogos de vídeo foi nas Arcadas nos saudosos anos 80, tinha eu 6 anos. Quanto tinha 10 anos o meu irmão mais velho comprou um Spectrum 48K, e era inacreditável ter jogos de vídeo na nossa TV! Mas foi com o lançamento da MegaDrive, nos anos 90, que criei o gosto pelo coleccionismo. Embora esta colecção tenha nascido apenas em Maio de 2007 com a aquisição da câmara do Game Boy, pois já me tinha desfeito praticamente de todos os jogos do passado. E nunca teria conseguido juntar tantos jogos e consolas/computadores sem a ajuda do meu amigo Luís Lourenço que contribuiu com praticamente metade desta colecção, sem a cumplicidade do meu filho do meio João que comigo criou a colecção e uma listagem de todos os jogos que reunimos. São 443 jogos originais e 23 consolas mais 4 computadores antigos e 5 consolas repetidas, tudo a funcionar! Sem o gosto que partilho com o meu amigo Fábio Vila pelas séries **Tekken** e **Metal Gear Solid**, juntamos mais de 40 jogos da PlayStation 2! E, claro, nunca teria feito nada disto sem a enorme paciência da minha esposa Elsa que, todos os meses, arranja um novo armário para mais jogos! Um grande abraço a todos!

Pedro Barbadinho / João Miguel / Fábio Vila

Idade: 35 / 15 / 20
Máquinas favoritas: Game Boy Advance, PlayStation, Wii
Jogos favoritos: WarioWare, Inc.: Minigame Mania / Golden Sun / Metal Gear Solid / Pro Evolution Soccer

MOSTRA-NOS A TUA COLECÇÃO!

Tens uma enorme colecção de videojogos e nunca a mostraste a ninguém? Então não sejas tímido e envia-nos um email para leitores@revistasmash.com a dizer "Ninguém tem mais jogos e consolas do que eu!". A nossa equipa entrará rapidamente em contacto contigo para que sejas a próxima estrela do YouSmash!.

AGORA DISPONÍVEL PARA PLAYSTATION®3 E PC

16 DE ABRIL DE 2010

www.rockstargames.com/episodesfromlibertycity

18 www.pegi.info

Games for Windows LIVE · XBOX 360 · XBOX LIVE · PS3 PlayStation 3 · PlayStation Network

© 2006-2010 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Grand Theft Auto, Episodes from Liberty City, the R* logo, the Grand Theft Auto logo and the Episodes from Liberty City logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PSN" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

PASSATEMPO

Para te habilitares a ganhar um dos 5 jogos Dragon Ball Raging Blast, versão PlayStation 3 que a Namco Bandai e a Smash! têm para te oferecer, responde à seguinte questão:

Como se chamam as duas personagens presentes na capa do jogo?

Envia a tua resposta até ao próximo dia 30 de Abril para o e-mail leitores@revistasmash.com, com o assunto "passatempo Dragon Ball Raging Blast". Não te esqueças de incluir os teus dados pessoais, para o caso de seres o vencedor.

ANÁLISES DOS LEITORES

Up – The Videogame

Citando o grande José Mourinho, «sejamos honestos e baixemos o tom». Up – The Videogame é um jogo para os mais novos. No entanto, sendo baseado na licença do filme "Up – Altamente" que confesso, adorei, tendo uma Platina relativamente fácil como troféu e um modo de história multi-jogador senti-me tentado a adquirir e experimentar o jogo e não fiquei tão pouco decepcionado.

Carl e Russell, a nossa dupla de heróis, pode ser controlada em simultâneo caso tenham um parceiro com quem jogar ou consigam segurar e utilizar o vosso comando só com uma mão. Senão, deixem a vossa personagem ao controlo da inteligência artificial e alternem entre elas sempre que for necessário. Continuando, é "in media rés" que se inicia a história, com os nossos heróis quase a chegar a meio da sua demanda com o objectivo principal de chegar com a casa flutuante de Carl Fredricksen a "Paradise Falls". Pelo meio, e ao fim de cada nível, surgem "Spotlights" que nos contam as últimas de "Paradise Falls" de forma animada em jeito de noticiário.

Durante a aventura, obviamente surgirão vários obstáculos, desde plataformas a inimigos como insectos (aranhas e mosquitos), morcegos e sem claro esquecer os cães ao serviço do nosso maior inimigo, Charles Muntz. E ora não fosse o jogo ter como personagens principais exploradores, o que não vão faltar são objectos coleccionáveis e passagens secretas.

Apesar da linearidade dos mapas, os objectivos secundários, para quem os faz, obrigam a que um jogador dedique particular atenção aos cenários. Apanhando as várias moedas espalhadas e visíveis a olho nu, ou através da destruição de algumas frutas que se encontram, vamos desbloqueando cartões, quinze ao todo. Cada um desses cartões têm alguns objectivos a completar. Apanhar as diferentes espécies de insectos, artefactos e mementos espalhados pelo mapa, o jogo, mais uma vez tendo em conta o seu principal público-alvo, apresenta uma boa e interessante longevidade apesar de eu o ter terminado em pouco mais de quatro horas.

Ainda que o jogo seja facilmente concluído sozinho, brilha muito mais quando acompanhado por outro jogador. Controlando as personagens em simultâneo, a progressão será feita de forma claramente mais rápida e fácil. E antes que me esqueça, é também importante referir que Up – The Videogame inclui um modo multi-jogador.

Em suma, aquilo que Up faz, faz bem. Só tenho pena de não ter uns 10 anos para lhe atribuir uma nota completamente diferente: infelizmente a idade dessa feliz inocência já lá vai. Um bem-haja! **Rui Queirós**

Sistema: PC/ PS3/X360
Classificação: 7/10

MESA-REDONDA

Jorge Vieira
Director da Smash!

Rui Parreira
Chefe de redacção da Smash!

Gonçalo Brito
Director-adjunto da Smash!

Qual é o teu herói favorito do mundo dos videojogos? Porquê?

Não tenho um, mas sim dois heróis preferidos: chamam-se Ico e Yorda. O motivo é simples. Existem dezenas de personagens *bad ass*, heróicas, irascíveis e intratáveis mas a dupla que protagoniza **Ico** simboliza algumas das coisas que mais prezo num jogo: simplicidade, pureza, paixão e mistério.

Não tenho um herói específico no mundo nos videojogos. Prefiro talvez personagens mais próximas do real, pessoas comuns que possam ser confrontadas por situações caricatas, aventuras inesperadas ou colocadas perante o perigo iminente. No entanto, identifico-me com personagens aventureiras que sorriem à morte e escapam à última hora. Nathan Drake (**Uncharted**) entrou rapidamente na minha lista de preferidos mas tenho outros como o frio Agente 47 (**Hitman**) ou o Príncipe (**Prince Of Persia**). As personagens têm de ter carisma e, para isso, não basta a sua fisionomia ser cheia de estilo. Terá de ter uma história que o sirva, e não vice-versa.

Um herói é tão bom quanto o contexto em que está inserido. Adoro Max Payne e Geralt Of Rivia (**The Witcher**) pelas suas posturas *bad boy* que não olham a meios para aplicar "justiça". Sou também fã de vertentes mais humoristas. Guybrush Threepwood (**The Secret Of Monkey Island**) e Nathan Drake (**Uncharted**) são a "nata da nata" nessa área. E, claro, o mítico Reinaldo (**Paradise Cafe**), supostamente inspirado no futebolista que passou nos anos 80 pelo Benfica, é uma personagem memorável e, literalmente, incontornável.

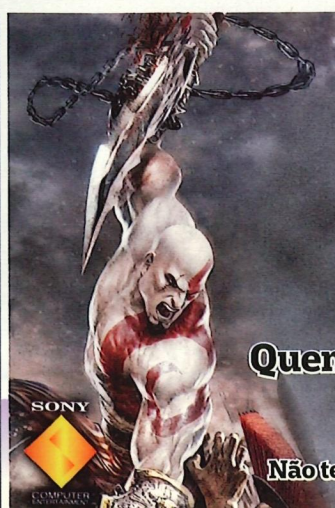
O que é para ti um jogo perfeito?

Não existe um jogo perfeito. Existem elementos que julgo serem preponderantes para criar experiências viciantes (um design de jogo inventivo; controlos fáceis de assimilar e difíceis de dominar; mecânicas intuitivas de recompensa do jogador…) mas a perfeição, dizem, é um dom de Deus. E eu nem sou católico praticante…

Existem dois tipos de jogos perfeitos para mim. Aquele em que tu pegas em cinco minutos e tens diversão imediata, sem pensar, apenas para passar o tempo. Jogos de perícia como o **Zuma** preenchem na perfeição esse conceito. O outro tipo terá de ser aquele que te consiga envolver de tal maneira que, ao largares o comando, continuas a latejar durante muito tempo. A narrativa e as relações entre as personagens terão de ser o principal foco. Depois o ritmo de jogo terá de ser consistente, com pausas para respirar entre elementos de acção, aventura, resolução de puzzles, sequências animadas constantes, mas sem exagero. Por fim, valores de produção audiovisuais com atenção ao detalhe. Por exemplo, jogos como **Uncharted 2** e **Batman: Arkham Asylum** conseguiram alcançar essa minha visão.

Depende do que se pretende. Procuro diferentes elementos em diferentes géneros mas, acima de tudo, um bom jogo tem de ser divertido e viciante. Tem de me deixar a pensar nele quando estou a fazer outras coisas e ansioso para o voltar a jogar. Isso acontece-me com jogos tão diferentes como **Tetris**, **Empire: Total War** e **Dragon Age**.

PASSATEMPO



GOD OF WAR III

Para te habilitares a ganhar um dos 3 jogos God of War III para PS3 e 3 t-shirts que a PlayStation e a Smash! têm para te oferecer, responde à seguinte questão:

Quem é o actor português que dá voz a Kratos em God of War III?

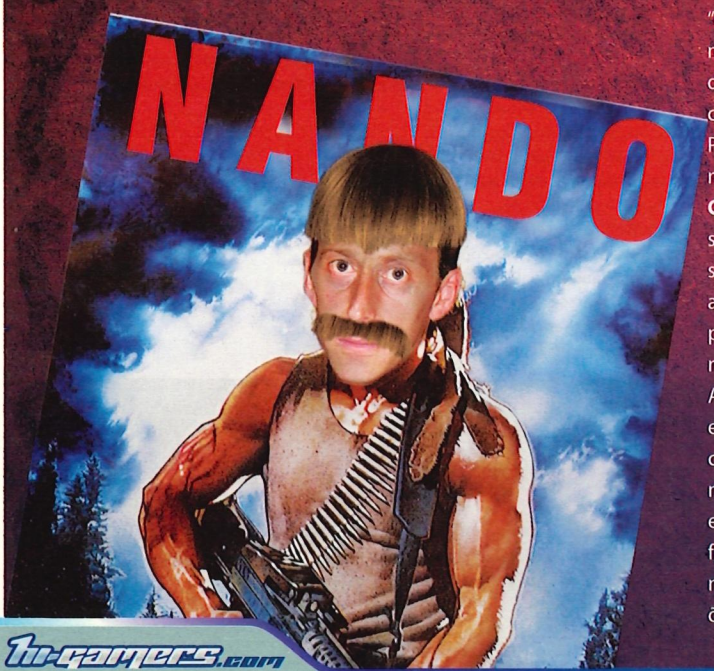
Envia a tua resposta até ao próximo dia 30 de Abril para o e-mail leitores@revistasmash.com, com o assunto "passatempo God of War III". Não te esqueças de incluir os teus dados pessoais, caso contrário a participação não será válida.

Deus da Precocidade

www.nonsensecomics.com

© Carlos Leituga

NANDO
O SOLDADO VIRTUAL
VIDEOJOGOS E EDUCAÇÃO CÍVICA



Uma causa perdida

Hoje este vosso camarada faz 35 anos e sabem o que isso quer dizer: já não posso ser chamado para a tropa. É um sonho que chega ao fim sem se realizar. Desde o dia da inspecção, tinha eu os meus 18 aninhos, que mantinha um "cochicho" de esperança em ser chamado a cumprir o meu dever. Mas não, diz que um gajo só porque tem o pé chato não presta para matar...

Por isto, quando estes gaiatos da Smash! me pediram para escrever sobre o **Just Cause 2**, nem hesitei: embora, como sabem, não morra de amores por jogos sobre "guerrinhas" de "cacará-cacá", andar pela selva à "maluca", a disparar para onde me der na veneta, era mesmo o que me estava a apetecer.

Ao que parece, este jogo até tem história e tudo, e diz que há umas missões para cumprir. Eu cá nem quis saber: peguei na AK-47, na fateixa e no lança-*rockets* e enfiei-me pelo mato dentro a distribuir fruta a todo o mamífero que se metesse no caminho. Quando, em certas ocasiões, a minha consciência me dava uma ferroada, usava a mira e, em vez de os mandar aos anjinhos, deixava-os a coxear para o resto da vida – a precisão do disparo é uma coisa impressionante, dá para acertar com o tiro mesmo no joelhinho dos gajos. Uma delícia!

A verdade é que passei uns bons momentos a jogar. No entanto, quando desliguei a minha "Xisbox", o mundo continuou lá fora, terrivelmente injusto para um velho mancebo de 35 anos. Se não sou bom para vestir a farda, então também não posso cumprir este dever cívico de educar os jovens leitores desta revista para a vida, como tenho vindo a fazer. Quando as coisas se põem duras, os "duros" põem-se a andar. *Over and out*, meus caros. *Over and out*...

Gráficos: 9/10
Realismo: 9/10
Diversidade de armamento: 9/10
Qualidade do armamento: 9/10
Contagem de mortos: 531 gajos (mais 39 infelizes com dói-dói no joelhinho)

hi-gamers.com

Nintendo: «Corrida à tecnologia de movimento é embaraçosa» - Final Fight na

PlayStation Move: «I like to Move it, Move it»!

Revelado na última Game Developers Conference, a resposta da Sony à Nintendo e à Microsoft já mexe! Apesar de o nome não ser o mais original de sempre, isso não impede que o PlayStation Move tente conquistar o mercado partilhado pelos fãs do Wii Remote e do Project Natal – jogadores à procura de uma maneira diferente de jogar.

O Move vai invadir a PS3 no Outono de 2010 com um nível de precisão garantido pela câmara PlayStation Eye (que detecta o periférico) e sensores de movimento no próprio controlador, tudo para permitir movimentos realistas, um registo mais credível das nossas acções e *feedback* físico como vibrações. Além disso, está prevista a comercialização de uma versão mais pequena do Move, um controlador secundário para ser usado apenas com uma mão, com o seu próprio manípulo analógico e botões direccionais. Não muito diferente do Wii Motion Plus e do Nunchuk, portanto, salvo o facto de não usarem fios e de serem «uma extensão do nosso corpo», nas palavras da Sony.

Compatível com alguns dos títulos mais antigos do catálogo da Sony – entre os quais **LittleBigPlanet** e **Resident Evil 5** –, o Move será suportado pelos novos jogos das colecções **Ape Escape** e **Tiger Woods PGA Tour**, e **SOCOM 4** incluirá uma opção que permitirá aos jogadores explorarem o *shooter* apenas munidos do Move e do controlador secundário. Também já foram anunciados vários títulos pensados de raiz para o Move como uma série de jogos de desporto (**Dukes**, **Slider**, **Brunswick Pro Bowling** e **Sports Champions**), acção (**The Shoot**) e *party games* (**Move Party**). Este último título, em particular, aposta na realidade aumentada e no *chat* por vídeo como principais trunfos.

A Sony revelou que, até 31 de Março de 2011, editará mais de 20 jogos que farão uso do Move (quer como opção de controlo ou como sistema de controlo integral) e que 36 estúdios e editoras vão apoiar o periférico com títulos novos, entre os quais se encontram nomes como Activision, Capcom, SEGA, Konami, Electronic Arts e Square-Enix.

De acordo com Peter Dille, vice-presidente de marketing da Sony Computer Entertainment America, o Move poderá ser adquirido de três maneiras: apenas o periférico; um *bundle* conjuntamente com a PS3; e um pacote com a PlayStation Eye, o periférico e um jogo por menos de 100 dólares (cerca de 74 euros).

As meninas das Estrelas

Se jogar às cartas já é divertido, imaginem agora essas cartas ilustradas com as beldades extraterrestres e humanóides da saga "Star Wars". Uma rainha de copas com a Princesa Leia "só" com as vestimentas de escrava do Jabba The Hutt, a *sexy* Padmé Amidala ou até mesmo uma dançarina Twi'lek. Agora já sabem, é convidar os amigos para um "peixinho", uma "pokerzada" ou na ausência deles... um Solitário.

Onde: *www.thinkgeek.com*

PASSATEMPO

Para te habilitares a ganhar um dos 5 jogos Command & Conquer 4 para PC que a Electronic Arts e a Smash! têm para te oferecer, responde à seguinte questão:

Como se chama o líder da Brotherhood of Nod?

Envia a tua resposta até ao próximo dia 30 de Abril para o e-mail leitores@revistasmash.com, com o assunto "passatempo Command & Conquer 4". Não te esqueças de incluir os teus dados pessoais, caso contrário a participação não será válida.

novas consolas - Professor troca notas por...

Diogo Ribeiro

Visão periférica

http://juxtapixel.wordpress.com
Pensar, falar, jogar videojogos

A "nova geração"

Jogo há pouco mais de 20 anos. Como tal, já vi muito. E, como tal, ainda não vi nada.

Em 1992 a Microprose, uma editora fundada por Sid Meier, lançou **Darklands**. Jogo de *role-play* medieval, era uma das coisas mais belas que se podia ver no género. Entre outros atractivos oferecia um mundo *sandbox* de uma liberdade e variedade enormes, um sistema de combate em tempo real que permitia pausar a acção para decretar ordens, e inúmeras consequências para as nossas acções. Em 2009, a BioWare lançou **Dragon Age: Origins** o qual, passe os seus méritos, tem uma dívida não tão pequena quanto isso para com Darklands e outros jogos antigos.

Foi portanto com certa angústia que vi os meus companheiros de redacção a elogiar o jogo da BioWare durante um almoço. «Que decisão tomaste?» ou «viste quando aquela cidade foi completamente destruída?» eram perguntas frequentes. Lá impedi o taberneiro dentro de mim de bater na mesa e perguntar se ninguém ali tinha jogado, entre outros, a títulos como o **Fallout** original, cujo exército de mutantes destrói cidade a cidade caso o jogador demore tempo demais a impedir o seu líder. Ou sequer a sequela que, entre outros exemplos, vai afixando *posters* de "Procurado" nas principais cidades consoante a escala dos nossos crimes ou nos permite aplicar uma tatuagem de esclavagista na testa, o que irrita muitas personagens existindo até quem cuspa aos nossos pés só por termos tomado essa decisão.

Não pergunto porque não é preciso perguntar. Apenas é preciso dizer que a nossa relação com os videojogos é e será sempre algo pessoal. Por muito que se pense o contrário, a cada nova geração de jogos e de plataformas o que verdadeiramente marca são as experiências. Será justo menosprezar essa sensação de descoberta apenas porque é tardia em comparação quanto à nossa?

Sim, é caricato ver fãs de **Killzone** a elogiar a opção de espreitar junto às esquinas de paredes como se os *First-Person Shooters* no PC nunca o tivessem feito antes. Ou ver a rapaziada a falar de **Guitar Hero** como se **Space Channel 5** nunca tivesse existido. Ou elogiar as relações entre as personagens de **Mass Effect** como se **Planescape: Torment** e **Chrono Trigger** nunca tivessem mostrado o poder da emoção.

Mas há aí um certo conforto: esses jogos existiram mas, mais que isso, existiram para quem os jogou. Que hoje podem ou não apreciar as reinterpretações modernas desses elementos mas cujos momentos passados com eles foram irrepetíveis. Quando Andrew Ryan me convidou a explorar a sua visão em Rapture, não esqueci **System Shock 2** (também criado pela mão da Irrational Games) e a sua visão muito peculiar - e, convenhamos, de onde **BioShock** retirou, virtualmente, toda a sua inspiração. Mas já lá vai uma década. E mesmo que a magia daquele primeiro impacto não tenha desaparecido, a força do segundo não deixou de estar lá.

Seria bom partilhar com amigos ou até com os meus colegas de redacção os jogos que me marcaram ou que influenciaram directamente o design de muitos jogos actuais, mas já não parece tão necessário quanto isso. Não há como evitar: um dia, o presente será o futuro deles, e será tão importante para eles quanto o nosso passado foi.

Para mim a "nova geração" não significa *hardware* ou jogos novos mas sim esse poder da descoberta, esse primeiro impacto que os jogos ainda podem causar de tempo em tempo.

Já vi muito mas aposto que ainda vou ver muito mais.

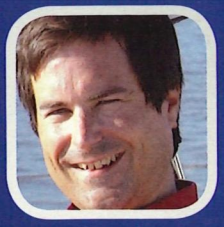
GAMETUNES
A banda sonora ideal para os teus jogos...

Disco: "Reign In Blood" / Slayer
Jogo: God Of War 3

Desta vez recomendamos a audição de "Reign In Blood", um autêntico tratado sobre a violência humana. Escute-se "Angel Of Death" e somos transportados para o imaginário mitológico em que Kratos distribui salvo-condutos para um encontro com a Morte à velocidade do metralhar de balas de uma Kalashnikov. "Criminally Insane" soa a uma espécie de cartão-de-visita do herói espartano e "Raining Blood" prenuncia a caminhada sangrenta de Kratos rumo ao trono do Olimpo. Por último, oiçam "Altar Of Sacrifice" e deixem-se enlear pelo frenesim das guitarras de Kerry King e Jeff Hanneman. Bons sonhos... e boa matança!

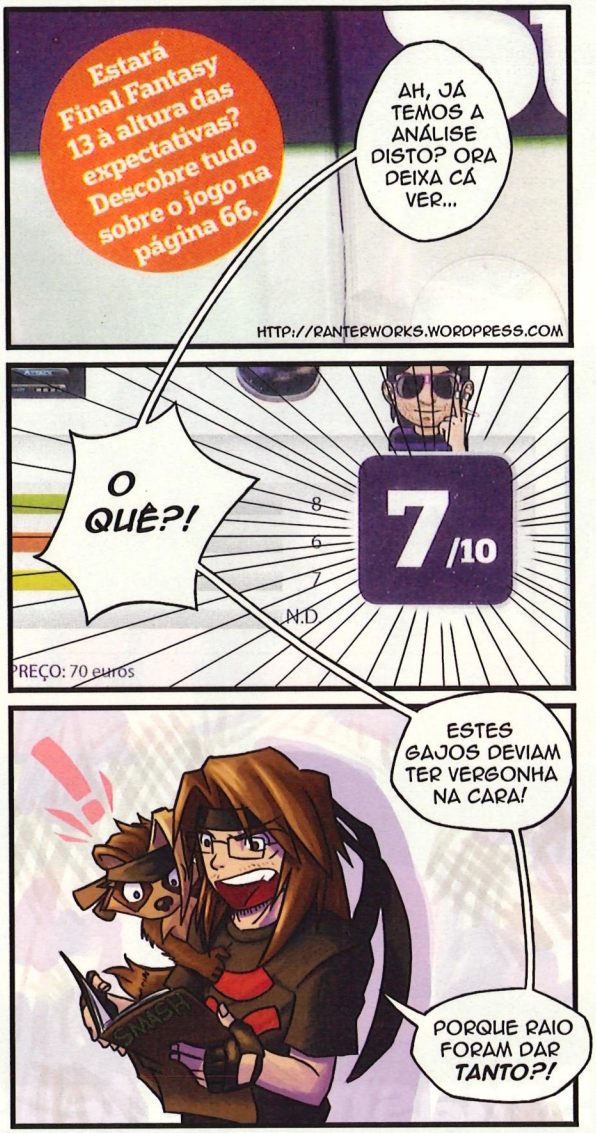
hi-gamers.com
pontos de experiência - Robin será personagem em Batman: Arkham Asylum 2

SOUND-BYTES



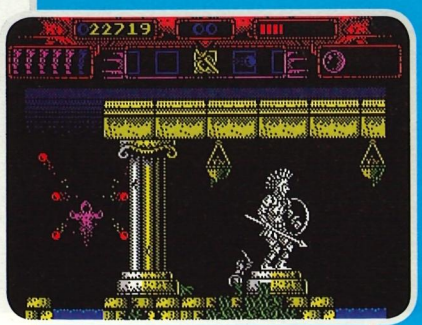
«Quando, daqui a alguns anos, recordarmos **Modern Warfare 2**, quando o combate já não for *best in class*, ele irá parecer um jogo aborrecido. (...) Até podia haver um nível de lava, tão pouca foi a importância da história para mim»
David Braben, autor de Elite e presidente da Frontier Developments

A VER A "SMASH!" DO MÊS PASSADO...



ISTO ANDA TUDO COMPRADO, É O QUE VOS DIGO!!!

AS SAUDADES QUE EU JÁ TINHA



Myth (1989)

God Of War 3 (2010)

? - Jogos causam a "sexualização" das raparigas

PASSATEMPO

FINAL FANTASY XIII

Para te habilitares a ganhar um dos 3 jogos Final Fantasy XIII para PS3 que a Ecofilmes e a Smash! têm para te oferecer, responde à seguinte questão:

Como se chama a personagem que dá cara a Final Fantasy XIII?

Envia a tua resposta até ao próximo dia 30 de Abril para o e-mail leitores@revistasmash.com, com o assunto "passatempo Final Fantasy XIII". Não te esqueças de incluir os teus dados pessoais, caso contrário a participação não será válida.

Forma um g
e ganha

Mostra a Smash! aos teus amigos,
e ganha um jogo à tua escolh

És assinante da Smash? Gostas da revista ao ponto de não parares de falar nela? Então explica aos teus amigos as vantagens de se tornarem assinantes e forma o teu gang Smash!. Como já conheces os cantos à casa, agora só precisas de recrutar novos membros para a "causa":

• Se recrutares 5 novos assinantes, ganhas automaticamente um jogo surpresa (só precisas de nos indicar a plataforma do jogo) e três edições extra da Smash!

• Ao fim de 10 novos assinantes recrutados, ganhas automaticamente um jogo extra, **À TUA ESCOLHA**, nas mesmas condições da assinatura.

Passatempo EXCLUSIVO PARA ASSINANTES

Ganha duas figuras de Kratos, de God of War

ang Smash! prémios!

convence-os a juntarem-se ao gang , para qualquer plataforma! *

Usa os teus dotes de persuasão: mostra a revista a amigos na escola, trabalho ou da tua rua; usa os teus fóruns, redes sociais ou outros meios que aches útil.

Para formar o teu gang, só precisas de ter uma assinatura activa e que o novo assinante refira o teu nome no acto da assinatura.

E cada novo assinante fica, claro, imediatamente habilitado a recrutar o seu próprio mini-gang! **Esta campanha é válida para qualquer modalidade de assinaturas da Smash!.** Portanto já sabes, passa a mensagem, cria o teu gang e ganha jogos com a Smash!.

* Jogos de edição *standard* e limitados ao stock existente.

A Smash! tem para oferecer, em exclusivo, aos leitores com assinaturas válidas, duas **figuras de Kratos**, de **God Of War**. Para te habilitares a ganhar estes fantásticos prémios, diz-nos o nome das espadas flamejantes de Kratos.

Envia a tua participação até ao dia 30 de Abril, incluindo leitores que assinem até essa data, para o e-mail leitores@revistasmash.com, com o assunto "passatempo Assinantes figuras de Kratos". Não te esqueças de incluir os teus dados pessoais, caso contrário a participação não será válida.

Game Qui

1

_____ _ ___

2

_____: ___
_____ _____

3

_____ __ _____:
_____ _____

4

___ ___ 3

5

____ __ __!

6

___ ___: _____
__ _____

7

_____ ____

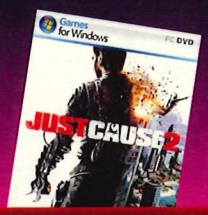
8

_____ II: _____

_____
_____

ADIVINHA O NOME DO JOGO E GANHA UM JUST CAUSE 2

Pensas mesmo que és o jogador mais *hardcore* do mundo? Então adivinha o nome dos jogos ilustrados neste Game Quiz que preparámos especialmente para ti! Envia as tuas respostas para **leitores@revistasmash.com** indicando no assunto do email a rubrica "Game Quiz!". O primeiro a acertar em todos os jogos habilita-se a ganhar uma versão de **Just Cause 2** para a plataforma à tua escolha. **Participa na "Liga Smash! Game Quiz" e ganha pontos por cada jogo que adivinhares. E quantos mais pontos somares, mais prémios podes ganhar! Consulta o regulamento da prova no Fórum Smash! em http://forum.revistasmash.com.**



10

_ _ _ _ _ _ _ _ _

13

_ _ _ _ _ 2: _ _ _
_ _ _ _ _ _ _ _ _

_ _ _

11

_ _ _ _ & _ _ _ _ 2

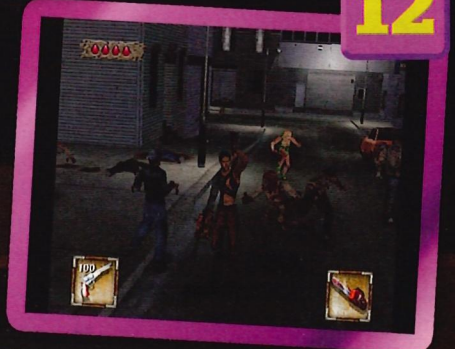
14

_ _ _ _ _ _ _ II:
_ _ _ _ _ _ _ _ _ _

9

_ _

12



_ _ _ _ _ _ _ _: _ _ _ _ _ _ _
_ _ _ _ _ _ _ _ _

15

_ _ _ _ _ _ _ _ 2

LET'S GET READY TO RUMBLE!

POWERED BY RUMBLEPACK

O Rumble é uma rúbrica de humor e sátira. Caso identifiques reacções anómalas no teu organismo... o choro é livre!
Vai ler mais cascalho em http://rumblepack.wordpress.com

Reirão abre o verbo sobre... a Sony

Para quem não me conhece o meu nome é João Reirão, falo sempre pautado na lógica, fundamentado na razão e gizado no rigor, e a ciência é a minha disciplina favorita, especialmente a do Velho Testamento.

Quando me falam da Sony, tremo. A sua safadeza sempre foi por demais mas, desta vez, ultrapassou todos os limites. Ordenou aos seus engenheiros que criassem um nefasto *chip* auto-destruidor da PlayStation 3 para que o povão "Sonyista", em pânico com a morte prematura do seu adolescente de 600 euros, comprasse consolas novas. Plano maquiavélico da Sony e premeditado, podem "anoCtar"!

Vale que, à custa disso, eu vi um badagaio em massa nas "internetes" no dia 1 de Março. Muito ingénuos estes "-istas" da Sony, desconhecem-na por completo pela forma como, contra todas as evidências, a continuaram defendendo. Até teorias eu vi escritas de como o regresso a 1999 era uma vingança da defunta Sega por a Sony ter destruído a Dreamcast. Foram 24 horas do delírio sem limite, da Nintendo a fazer jogos sem ser do Mario.

Infelizmente, no dia seguinte o monstro eternamente adormecido (segundo os "camiões betoneira" dos videojogos, os analistas) ressuscitou. Mas também se é para viver a dormir, a PlayStation que morra duma vez. Consola vergonhosa, não tem vida, motivo de chacota mundial por todos os anos os analistas contratados com luvas brancas pela Sony somarem um ano ao "Ano da PS3".

Mas os "Sonyistas" já deviam estar preparados para estes golpes da Sony. Foi com choque que em 2006 os vi, em nome do Grande Turismo Cinco, a queimarem notas e notas de 500 euros, fruto de seis meses de horas extraordinárias de trabalho sem ver mulher e filhos. Entretanto, já estamos em 2010 e nada. Todos os meses há uma desculpa para o Grande Turismo Cinco ser adiado. Imagino bem como esses "-istas" da Sony se devem estar a sentir: com um galo na cabeça do tamanho do arco-íris a preto e branco, da hipotenusa menor que o cateto, da variante nula na equação de segundo grau, do labirinto recto, do refrão sem frases, da cedilha sem o "c", do **Heavy Rain** sem *cutscenes*, do ovo sem a gema.

Mas os "Sonyistas", cegos de tanto "-ismo" a correr na veia, perpetuam a vivência em

Doutor, preciso de ajuda!

Comprei o **World Of Warcraft** recentemente e receio bem que o meu jogo possa estar com algum defeito. Já aprendi a mapear funcionalidades nos atalhos do teclado. Só que quando mapeio Alt+F4, apesar de o jogo aceitar, depois quando uso esse atalho o jogo *crasha* e volto para o Windows. Doutor, acha que devo dar uso à garantia do jogo? **Osvaldo Mendes**

Com toda a certeza! Saiba que tem toda a solidariedade do Rumble Pack atrás de si e não desista. Se eles insistirem, ameace com a polícia. É remédio santo, acredite!

Doutor, gostava de demonstrar na Smash! o meu profundo pesar pelo "piriquito_hardcore666", um grande membro da comunidade portuguesa de World Of Warcraft que faleceu no passado dia 19 de Março num trágico acidente de automóvel. Paz à sua alma! **Fernando Amaral**

Fernando, sabe se ele chegou a deixar algum loot antes de morrer?

Desde que descobri os jogos da Lara Croft nunca mais consegui arranjar uma namorada. Doutor, o que se passa comigo? **Anónimo**

Hum... "Netweb", és tu?

"Zumbido"

O nosso humorista favorito que se faz passar por analista sério de videojogos, Michael "Patch", está de regresso com mais uma felina análise carregada de rigor, verifiquem. **P.N.**

5% O Rumble! diz mal da PlayStation porque são Nintendistas
5% O Rumble! diz mal da Nintendo porque são Sonyistas
8% Leio a Smash! na casa de banho
19% As notas da Smash! são demasiado baixas em relação às notas que os jogos deviam levar
25% "Como assim" é possível o Super Mario levar notas tão altas enquanto um jogo com uma bela cinematografia e "altes gráfiques" como o Final Fantasy XIII só leva 7? As notas são uma opinião mas, ainda assim, deviam decorrer de opiniões mais parecidas com a minha
38% Assinantes a queixarem-se dos carteiros

negação. Para justificarem as suas crenças absurdas, citam analistas que afirmam ter tido "sonhos molhados" onde, em 2013 ou 2014, a PS3 baterá recordes de vendas. Acreditar nisto é a negação de como a lei da Física é inexorável; a negação da lei do fluxo e refluxo.

Os "Sonyistas" vivem hoje em dia dum passado glorioso, recusando-se a admitir que pertencem à lanterna dos afogados; de que o relento é o que os aconchega; de que a solidão é a sua companheira; de como são uma andorinha num mar sem Sol. Sem experiência em lidar com o último lugar, o meu conselho é simples: falem com os "Nintendistas". Eles são os especialistas das valetas, do pescoço retorcido de tanto olhar para cima, da humilhação.

Só eu previ, logo em 2005, a morte da PS3. Para quem não me ouviu e insistiu em apostar no cavalo errado, só tenho uma coisa a dizer: o choro é livre! **PEDRO NAVE**

FAQ

Futuro FAQ do OnLive

O Rumble! antecipa-se em ataque continuado e mostra-vos a secção de perguntas mais frequentes (FAQ) do serviço OnLive e que ainda ninguém viu. Rigoroso exclusivo, atentem a tanta veracidade por pedaço de papel.

1 – O que é o OnLive?
O OnLive é um passo para a morte das consolas e dos jogos PC.

2 – Isso parece demoníaco. Quando é que posso ir à loja comprar os jogos para essa autêntica bomba atómica dos videojogos?
Jovem, o melhor será segurares as rédeas do teu cavalo. O nosso engenhoso sistema funciona apenas como se da antena da tua televisão se tratasse.

3 – A "antena" OnLive apanha mais canais sem ser os dos ricos, como a Sport TV?
O estupendo carácter revolucionário do nosso produto por vezes confunde as pessoas. Mas o que parece ficção é mesmo verdade: com o OnLive, vais poder jogar a milhares e milhares de jogos, bastando para isso teres uma ligação à Internet. Desta forma, não tens de te preocupar em comprar *hardware* novo para jogar aos jogos mais potentes. Sem latência, sem quebras de serviço e com uma grande, enorme, cobertura geográfica com infra-estruturas espalhadas pelo mundo inteiro... A sério, tudo isto é mesmo verdade.

4 – O OnLive parece um sonho que eu uma vez tive. Depois vocês enviam os jogos para casa?
Negativo. Se Deus quiser, nós nunca iremos à falência, não te preocupes.

4.1 – Tenho medo na mesma...
Acredita que o futuro é apenas a distribuição digital. E tu queres isso, só que ainda não sabes.

5 – Foge! Assim fiquei mesmo com vontade de ter o OnLive. Que jogos vou poder "sintonizar"?
Como ainda falta tanto tempo para o lançamento no dia 17 de Junho, nos Estados Uni-

CAIXA DE CORREIO

From: Master Ninja
To: ???
Subject: ***Plano "Insonya nos Sonyistas: 1999, o Ano da PS3" é um sucesso***

Saudações Sua Majestade "Netal"!
Tudo correu como planeado. O Inimigo sofreu um forte revés na sua estratégia. Contudo, quando cheguei à sede do Inimigo, fui recebido por fogo intenso. Alguém o avisou antecipadamente...
Mas, apesar desta inesperada recepção, enquanto conduzia em direcção à sede do Inimigo, consegui com a minha 9mm abater seis inimigos que, nos telhados dos prédios, tentavam abater-me com poderosas *snipers* McMillan Tac-50 calibre 0.50mm. Já sem munições, utilizei o carro para abalroar algumas dezenas de macacos que protegiam o prédio do Inimigo. Peguei numa caçadeira SPAS-12 dum inimigo que acabara de matar com o abrir repentino da porta do lado do pendura, e abati 40 inimigos que me flanqueavam. Ainda sob fogo intenso, agora vindo de dentro do prédio, saltei para outro carro ali perto que tinha as chaves esquecidas na ignição e acelerei a toda a velocidade em direcção à entrada principal do prédio.
Justamente no momento em que irrompo pelo *hall* de entrada com estrondo, salto do carro e, ainda a rebolar, acerto no depósito de combustível com um tiro certeiro ao mesmo tempo que criava uma barricada com uma secretária de titânio que estava ali perto. A violenta explosão do carro mata 600 inimigos, mas activa as robotizadas metralhadoras M61 Vulcan suspensas no tecto e que protegem os elevadores. Aquele tipo de metralhadoras de canos rotativos consegue disparar, por minuto, 10 mil tiros de calibre 0.22mm, algo que iria comprometer a estrutura da minha barricada. Resolvi tomar a única medida que me poderia salvar: peguei na minha catana, levantei-me e atirei-a em arco, acertando em cheio nos apoios que suportavam no tecto as metralhadoras M61 Vulcan. Ao chegar ao elevador, fui surpreendido por 150 inimigos que, lá dentro, se preparavam para disparar sobre mim não tivesse eu conseguido descarregar primeiro a minha caçadeira SPAS-12 sobre eles. O meu treino altamente especializado em reflexos rápidos salvou-me.
Já no terceiro andar e sem mais munições, corri em direcção ao *rendevouz point*, matando, enquanto me esquivava das balas, algumas centenas de inimigos com golpes de karaté. Mas

LIVE IN YOUR WORLD
PLAY IN 1999.

A composição do Carlos Miguel

dos, preferimos não falar muito sobre isso. O melhor é concentrarmo-nos mais na tecnologia, isso é que é importante para ti.

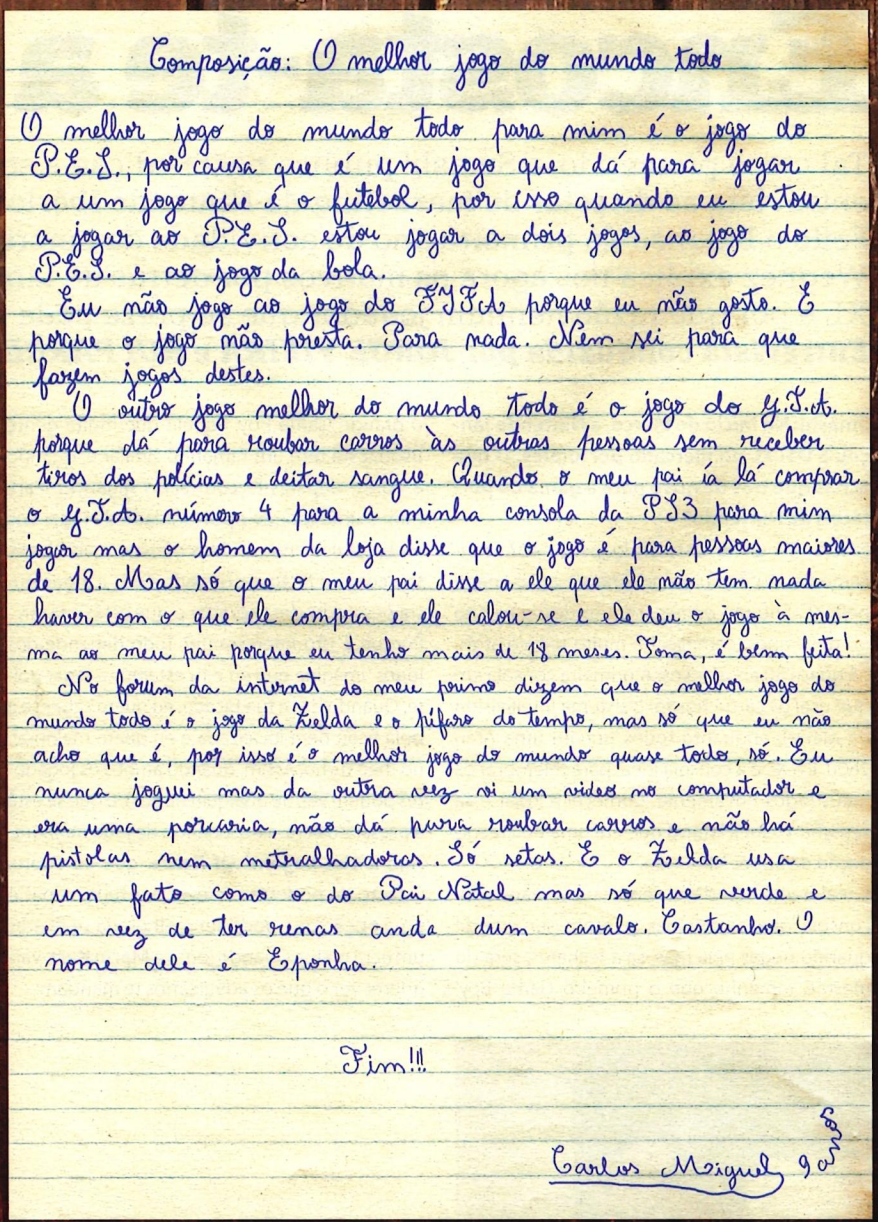
6 – Moro na Mealhada. Vou poder jogar?
Não.

6.1 – E se eu morar na capital de Portugal, em Lisboa?
Quem é Portugal?

7 – Acho que já sei tudo sobre o OnLive. Só falta a pergunta mais importante de todas: vou poder jogar Grande Turismo Cinco?
Não.

7.1 – Assim o OnLive não é inútil?
Ainda há muita gente pouco informada e que não sabe qual é o melhor jogo de simulação automóvel. Para esses, o OnLive vem preencher um vazio qualitativo. ❗ **P.N.**

eis que oiço nas minhas costas o som de quatro lança-rockets anti-tanque RPG-7 a disparar os letais *rockets* PG-7VR de 0.105mm. Faço um mortal em pirueta por cima do primeiro míssil de forma a encarar o inimigo de frente, agarro nos restantes *rockets* com as mãos e, como se fossem bolas de *rugby*, atiro-os em direcção ao inimigo, destruindo-o com aparato.
Quando cheguei à almejada sala, deparei-me com dois Mechs Super Robot Wars: o Dyguengard e o Aussenseiter. Os 55 metros de altura desta espécie de robôs japoneses não me demoveu e, de punho direito fechado, saltei por cima dos mísseis e das balas e, com um só murro, destruí os dois Mechs.
O caminho estava livre! Peguei num dos macacos que trabalham no Inimigo e esborrachei-o de encontro ao botão vermelho que activava a viagem no tempo para 1999 da consola cujo nome não deve ser pronunciado. Saí do edifício com uma cara séria para não levantar suspeitas, afastei-me com o pôr-do-sol nas costas e gritei: «FUDÓNICO!». ❗ **P.N.**



Composição: O melhor jogo do mundo todo

O melhor jogo do mundo todo para mim é o jogo do P.E.S., por causa que é um jogo que dá para jogar a um jogo que é o futebol, por isso quando eu estou a jogar ao P.E.S. estou jogar a dois jogos, ao jogo do P.E.S. e ao jogo da bola.

Eu não jogo ao jogo do FIFA porque eu não gosto. É porque o jogo não presta. Para nada. Nem sei para que fazem jogos destes.

O outro jogo melhor do mundo todo é o jogo do G.T.A. porque dá para roubar carros às outras pessoas sem receber tiros dos polícias e deitar sangue. Quando o meu pai iá lá comprar o G.T.A. número 4 para a minha consola da PS3 para mim jogar mas o homem da loja disse que o jogo é para pessoas maiores de 18. Mas só que o meu pai disse a ele que ele não tem nada haver com o que ele compra e ele calou-se e ele deu o jogo à mesma ao meu pai porque eu tenho mais de 18 meses. Toma, é bem feita!

No forum da internet do meu primo dizem que o melhor jogo do mundo todo é o jogo da Zelda e o Pífaro do tempo, mas só que eu não acho que é, por isso é o melhor jogo do mundo quase todo, só. Eu nunca joguei mas da outra vez vi um vídeo no computador e era uma porcaria, não dá para roubar carros e não há pistolas nem metralhadoras. Só setas. E o Zelda usa um fato como o do Pai Natal mas só que verde e em vez de ter renas anda dum cavalo. Castanho. O nome dele é Eponha.

Fim!!!

Carlos Miguel 9 anos

DSi XL
Encosta-te a mim...

Tal como prometido, a Smash! publica nesta edição a segunda parte da entrevista ao director de marketing da Nintendo Ibérica, Nicolas Wegnez. Feito o balanço do primeiro ano de actividade da empresa no nosso país, Wegnez explica-nos agora os motivos por detrás do lançamento da DSi XL e por que razão nenhum jogador que se preze pode ignorá-la.

Entrevista conduzida por JORGE VIEIRA e RUI PARREIRA

Smash!: No início de Março, a Nintendo lançou a DSi XL no mercado português. O que achas que trás de novo para a gama de portáteis da Nintendo?

Nicolas Wegnez: Viste-a? Jogaste nela? Francamente, eu estou pessoalmente apaixonado pela XL. Sou um *gamer*, e sou-o desde os oito ou nove anos: comecei há muito tempo atrás, há quase 30 anos! (risos) A primeira consola em que usei os cartuchos foi o sistema Intellivision da Mattel, enquanto todos tinham uma Atari 2600. E a XL é a consola ideal para relembrar os meus jogos novamente. Comecei a jogar esta semana **Yoshi's Island** que era uma boa recordação da Super Nintendo.

É realmente agradável sentires nas mãos uma consola que as pessoas pensam ser grande quando pegas nela mas, se a fechares, será do mesmo tamanho que o primeiro Game Boy, o grande Game Boy, aquele que muita gente usou. Esta tem um tamanho similar e, quando a abres, deparas-te com ecrãs gigantes. Para mim é uma grande oportunidade de jogar aos meus títulos antigos. Mas oferece mais coisas, tais como o facto de, quando estás a jogar, outra pessoa poder espreitar o que estás a fazer.

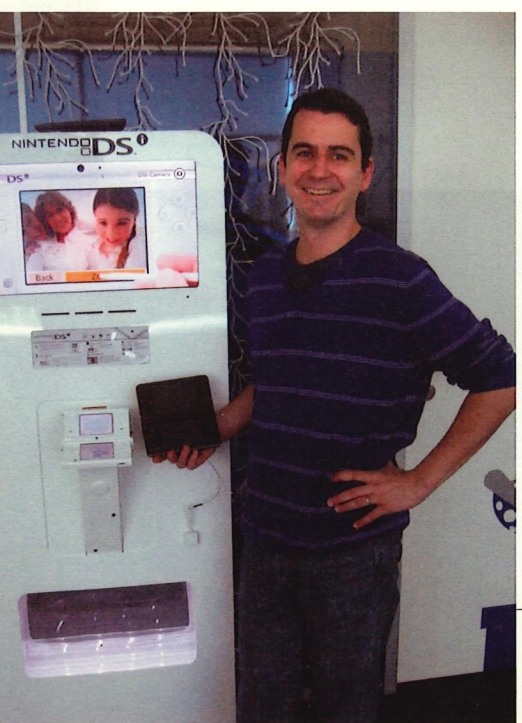
Porque é isto interessante? Tudo depende dos jogos. Imagina que eu e tu estamos a jogar golfe. Quando dás a tua tacada, eu quero saber se a bola ficou bem localizada e eu quero melhorar, no meu turno. Assim, quando ambos os jogadores podem ver, de qualquer ângulo, o que se está a passar no ecrã, a experiência de jogo melhora.

Agora **The Legend Of Zelda**, que eu adoro. O facto de poderes escrever nos teus mapas é uma opção que pode ser melhorada se tiveres um ecrã maior. Quando jogas a **Mario Kart**, vais querer ver o que os adversários te mandam.

Penso ainda que a DSi XL traz possibilidades que ainda não foram postas na mesa, coisas novas. Temos uma aplicação, já disponível na DSiWare - **Art Academy**. Trata-se de uma ferramenta que irá surpreender as pessoas: se ainda não a testaste, por favor, testa-a que irás certamente ter uma boa surpresa. Faz duas lições apenas - é o trabalho de casa que te estou a dar - e não sei se sabes desenhar, ou não, eu não consigo fazer nada. E irás compreender. Mostra-te coisas que não sabes fazer, mas que acabas mais ou menos por aprender. Mas o melhor desta aplicação é quando a mostras a alguém. Novamente, o tamanho conta.

Não sei se conheces o jogo **Magic Made Fun**, onde és o mágico e a DS ajuda-te a fazer truques. Se o jogares numa DSi normal é fixe, mas se o experimentares numa XL é ainda melhor, porque os truques que fazes utilizam a DS e precisas de ver bem o ecrã.

Resumindo, o tamanho dos ecrãs conta – experimenta jogar a **Castlevania: Rondo Of Blood**! É óptimo, dá a sensação de estares a jogar outro jogo. Existem muitas possibilidades, entre as mais óbvias como, por exemplo, jogos com textos maiores que se tornam mais fáceis de ler. Não queremos impingir aos *gamers* que gostem, mas exigimos que experimentem!



Penso que a DSi XL traz possibilidades que ainda não foram postas na mesa, coisas novas.

Quantas consolas DS vão manter no mercado?

Vamos manter as três: a Lite, a DSi e a DSi XL. É uma questão dos consumidores decidirem aquela que mais se encaixa no seu perfil.

A tendência das consolas e tecnologia em geral é diminuir de tamanho e vocês fizeram essa passagem da primeira DS para a Lite.

Quando fazem perguntas ao senhor Iwata [o presidente da Nintendo] sobre o eventual lançamento da Wii HD, só isso não chega. Temos de continuar a surpreender as pessoas.

Não é um pouco insensato lançar uma nova consola portátil com maiores dimensões?
Obviamente, para a Nintendo faz sentido, e parece que para a Apple [iPad] também faz! (risos) Serão as pessoas a avaliar. Ambos podem ser um fracasso, não sei...
Não é o nosso objectivo que as pessoas comprem esta consola, possuindo a anterior. É diferente, é possível que quem já tenha uma Lite tenha interesse neste novo modelo porque, para além das funcionalidades que já referi, tens as câmaras, a DSiWare, as ferramentas sonoras. O que pretendemos é oferecer às pessoas um maior leque de escolhas.

A Apple está a estabelecer-se como a quarta grande força na indústria dos videojogos. Mas eles têm uma estratégia diferente com a AppStore, vendendo jogos a preços bastante reduzidos. Enquanto vemos jogos no retalho a 30 ou 40 euros, eles lançam jogos a seis ou oito euros. Não é perigoso para a indústria, quando uma empresa entra no mercado com uma estratégia destas?
Se é perigoso ou não, eu não sei, depende para quem. Para a Apple não é, é excelente! (risos) Francamente, na Nintendo, nós achamos que a grande ameaça somos nós próprios. Se conseguirmos desenvolver as aplicações certas, *software* e *hardware* que as pessoas julguem impossível de ser inventados, então estamos no caminho certo. Se não formos capazes de continuar a criar este tipo de produtos, então temos um problema e não é por causa da Apple. Porque não estamos a oferecer algo de imprevisível às pessoas. E é esse o segredo do êxito da Nintendo, continuar a surpreender as pessoas, tornar possível o impossível.
Assim, quando fazem perguntas ao senhor Iwata [presidente da Nintendo] sobre o eventual lançamento da Wii HD, só isso não chega. Temos de continuar a surpreender as pessoas. E se existe algo de bom na Nintendo é a capacidade de guardar segredos, e se a empresa consegue surpreender as pessoas, quer dizer que primeiro teve de surpreender a sua própria equipa. E se nós, empregados, conseguirmos ser apanhados de surpresa – UAU! - é um *boost* de motivação! Como imaginas, a Nintendo é a melhor empresa do mundo para se trabalhar! (risos)

Fallout: New Vegas

Como desmantelar um futuro atómico

Humor. Mutantes. Armas futuristas. Desertos radioactivos. O horror de um mundo pós-apocalíptico. É o regresso de Fallout pela mão de quem o ajudou a ser um dos jogos de *role-play* mais incontornáveis de sempre. Próxima paragem: New Vegas.

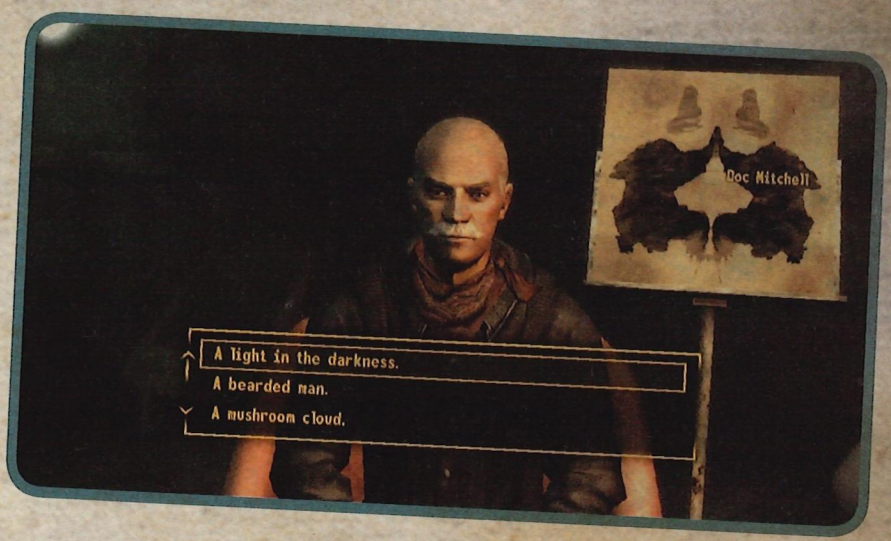
DIOGO RIBEIRO

Videojogos. Um divertimento, uma maneira de passar o tempo, uma aventura passageira? Ou um modo de vida, um momento único, uma paixão que resiste a tudo, uma memória de tempos irrepetíveis?

Fallout, talvez mais do que qualquer outra série, simboliza esse segundo aspecto para os seus fãs mais fiéis. Quando, em 2007, a Bethesda adquiriu os direitos para desenvolver **Fallout 3**, o resultado foi o abandono dos aspectos mais marcantes da série – a perspectiva isométrica e o combate táctico - e a reformulação da mesma através de algo com que a Bethesda estava mais confortável: o *First-Person Shooter* com elementos de acção e combate em tempo real. A discórdia estalou nas "internetes": os fãs mais antigos duvidaram que o legado dos jogos anteriores tivesse sido bem aproveitado, enquanto os recém-chegados à série declararam que Fallout finalmente passou a ser mais convidativo para as novas gerações. A regra que popularizou estes famosos jogos de *role-play* – "a guerra nunca muda" – tinha sido desafiada.

É tentador dizer que, medido por padrões actuais, Fallout só alcançou o devido reconhecimento pela mão dos criadores da série **The Elder Scrolls**. Apesar de Fallout e **Fallout 2** terem sido populares na sua época, nunca obtiveram a mesma recepção crítica e comercial que o terceiro capítulo. Mudam-se os tempos, mudam-se as vontades, dirão alguns. Mas a devoção inequívoca pelos dois primeiros capítulos não é descabida: estamos a falar de jogos que simbolizaram, na sua altura e ao lado de nomes como **Baldur's Gate** e **Daggerfall** (o segundo capítulo da série The Elder Scrolls), o renascimento de um género e uma visão do que o futuro dos jogos de **role-play** podia trazer. Alguns dirão que o futuro não foi tão proveitoso quanto isso. Outros dirão que o que interessa foi a oportunidade de (re)descobrir os baldios radioactivos de uns Estados Unidos onde o sonho americano foi a maior vítima da guerra nuclear.

Como é habitual em casos de sucesso na indústria, o lançamento de Fallout 3 em 2008 trouxe consigo a expectativa de futuros jogos da série. Mas quando muitos aguardavam novidades sobre uma sequela, a Bethesda revelou no ano passado que ia passar as rédeas do próximo jogo Fallout à Obsidian Entertainment. Os fãs de Fallout 3 receberam esta notícia com algum cepticismo, duvidosos que a série continuaria a manter o mesmo nível de qualidade. E eis que surge uma luz ao fundo do túnel para os fãs mais devotos. Os lados inverteram-se e por uma razão muito simples: a Obsidian marca o regresso dos autores originais da série ao universo Fallout.

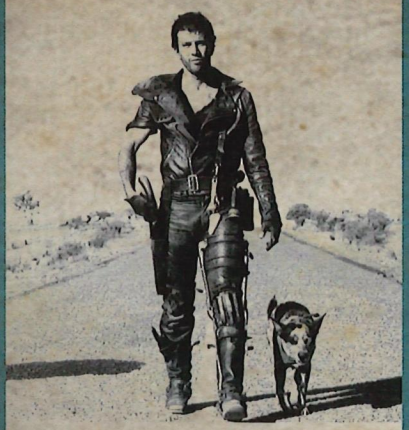


Retro optimismo

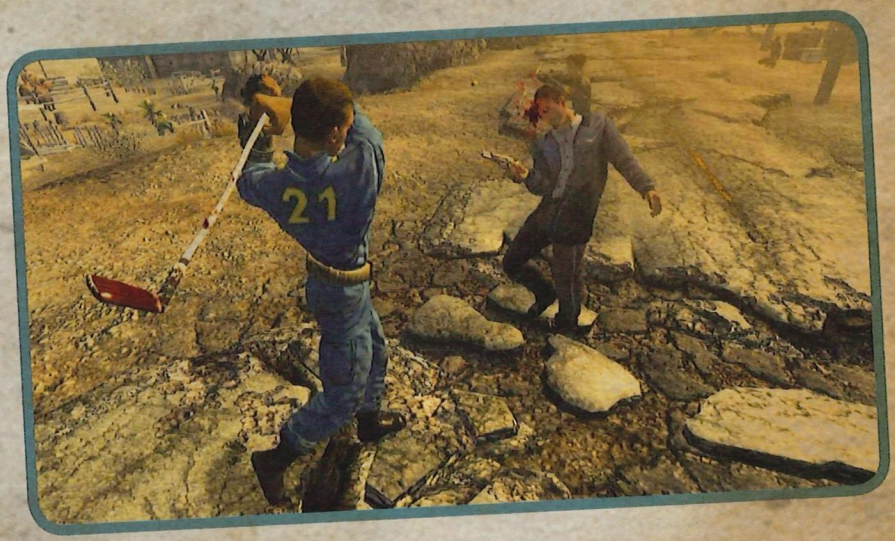
É uma história tão complexa quanto a do próprio jogo. Em 1988 a Interplay publicou **Wasteland**, um RPG que viria a influenciar Fallout consideravelmente. Situado após um holocausto nuclear causado pela Terceira Guerra Mundial, o jogo via um grupo de Desert Rangers a investigar casos misteriosos no deserto radioactivo, a descobrir o que sobrou da humanidade e a explorar uma Las Vegas pós-apocalíptica.

Quase uma década depois, Tim Cain, Leonard Boyarsky e Chris Taylor iniciavam um novo projecto sob a tutela da Interplay. Os primeiros rascunhos sugeriam um mundo medieval mas, mais tarde, decidiram afastar-se dos típicos "elfos" e "dragões" encontrados na maior

Um pouco de tudo



Não foi só no período da Guerra Fria que Fallout se inspirou. Alguns dos robôs e armas piscam o olho às revistas de ficção científica *pulp* que deram origem a personagens como Flash Gordon e Buck Rogers. Já o Vault Boy, a figura simpática que ilustra os nossos atributos e habilidades, foi baseada na mascote do jogo de tabuleiro Monopólio. Também muitas das criaturas mutantes em Fallout foram inspiradas no que muitos julgavam ser os efeitos da radiação sobre várias espécies de animais ou insectos. E uma das vestimentas da série é um blusão de cabedal com uma só manga. "Mad Max" *anyone*? **D.R.**



parte dos títulos de *role-play* da época. Como a Electronic Arts detinha os direitos do nome Wasteland, a equipa usou apenas alguns dos temas do jogo anterior e uma nova visão não demorou a surgir. Fallout seria um jogo mais negro, que interligaria um mundo pós-apocalíptico do século XXII com o optimismo e horror face à era nuclear que definiu os Estados Unidos durante a década de 1950.

Isto permitiu à equipa criar uma experiência onde o jogador não precisava de aprender magias e nomes de raças mágicas; antes, apreciar a ironia num mundo brutal e imperdoável onde a luta pela sobrevivência era justaposta com relíquias de um passado incapaz de preparar a humanidade para a destruição que se avizinhava. Nesta realidade alternativa, robôs domésticos, carros movidos a energia nuclear e computadores arcaicos partilhavam um lugar com *gangs* de criminosos, drogas exóticas e espingardas laser.

Para o sistema de combate a equipa olhou para os jogos *pen & paper*, em particular para o sistema de jogo GURPS da Steve Jackson Games. Ao contrário de outros sistemas da altura – como Dungeons & Dragons – GURPS era universal, o que lhe permitia ser aplicado em qualquer universo de jogo com um pequeno número de ajustes. Algures durante o processo, desentendimentos entre a Steve Jackson Games e a Interplay fizeram com que o sistema fosse abandonado. No seu lugar nascia o sistema SPECIAL, um acrónimo baseado nos atributos do protagonista - Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility e Luck.

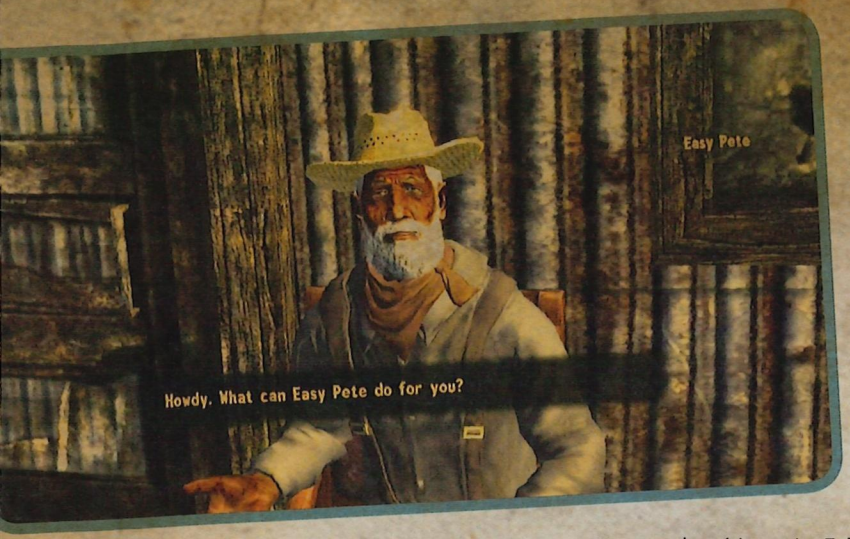
Também o papel do *dungeon master*, o árbitro e narrador deste tipo de jogos, foi incluído em Fallout sob a forma de descrições relativas ao combate e a vários eventos. "Bandido foi atingido na virilha por 57 pontos e caiu, sem protecção, gemendo em agonia" era uma entre muitas das descrições bem-humoradas que se podiam ler. O que muitos consideravam uma limitação tecnológica acabou por sublinhar um dos trunfos de Fallout. O jogo fazia

Vai ver

"Mad Max 2"
(1981, George Miller)

Tens de ouvir

"A Kiss To Build A Dream On" (1951, Louis Armstrong)



Sistema: PC/PS3/X360
Editora: Bethesda
Data de lançamento: Outono

com diálogos e texto o que muitos ainda não conseguem fazer com gráficos: criar uma sensação de lugar.

Fallout conquistou um número considerável de fãs e recebeu o prémio de Jogo do Ano por parte de vários *sites*. O sucesso ajudou a equipa a formar a Black Isle Studios, que se tornaria na divisão interna de RPGs da Interplay e que, no futuro, criaria **Planescape: Torment** e a série **Icewind Dale**. Uma sequela de Fallout era inevitável mas começaram a surgir alguns problemas internos. Apesar da perda da tríade de criadores originais e as dívidas que a Interplay acumulara, em 1998 Fallout 2 voltava a seguir as pegadas do seu predecessor, deixando muitos críticos e jogadores rendidos aos seus encantos.

A ilha negra

É nesta altura que Fallout começa a sofrer uma história bem mais tumultuosa, algo intimamente ligado aos problemas financeiros da Interplay.

A companhia francesa Titus Interactive adquire uma posição maioritária na Interplay e nomeia Herve Caen como presidente da mesma. Numa tentativa de diversificar a marca Fallout, o próximo projecto da série seria **Fallout Tactics**, lançado em 2001. Os diálogos, exploração e *role-play* desapareceram por completo para dar destaque ao combate táctico por turnos. Apesar das melhorias feitas ao combate e de o jogo ter sido um dos mais pré-encomendados na história da Interplay, a recepção acabou por ser inferior. Por esta altura os fãs mais ferrenhos de Fallout apontam para Caen como um dos maiores erros na história da Interplay, algo que começa a dividir cada vez mais a comunidade.

Em Dezembro de 2003, um duro golpe atinge em cheio todos aqueles que desesperavam por uma sequela de Fallout: a Interplay decreta o encerramento da Black Isle Studios. **Van Buren**, o nome de código dado ao projecto interno que seria Fallout 3, é cancelado, restando apenas imagens, documentos e um vídeo que revelavam detalhes curiosos sobre o terceiro capítulo da série: seria o primeiro Fallout em 3D e incluiria opções de *multiplayer*.

Uma das constantes durante os dois primeiros capítulos foi a presença de Feargus Urquhart, o director da Black Isle e produtor de Fallout 2. Juntamente com Chris Avellone (Planescape: Torment) e Josh Sawyer (Icewind Dale 2, Van Buren), os náufragos da Black Isle fundam a Obsidian Entertainment. Da mesma maneira que a Black Isle ajudou a BioWare a desenvolver e publicar Baldur's Gate, também a BioWare decidiu ajudar a Obsidian a ganhar espaço de mercado. O resultado foram duas sequelas de jogos originalmente criados pelo estúdio canadiano: **Star Wars: Knights Of The Old Republic 2 - The Sith Lords** (2004) e

Vai ver

"Escape From New York" (1981, John Carpenter)

Neverwinter Nights 2 (2006).

Em 2004, **Fallout: Brotherhood Of Steel**, um jogo de acção para PS2 e Xbox, revela-se um fracasso crítico e comercial, resultando no encerramento dos fóruns da Interplay devido às reacções iradas dos fãs. Mas já era tarde demais: mesmo que alguém admitisse que os segmentos mais rábidos da comunidade tinham razão, nada podia ser feito. A Interplay passou os anos seguintes num limbo judicial e financeiro, com vários processos impostos a Caen por não cumprir com as suas funções de presidente incluindo uma série de dívidas para com ex-trabalhadores. Algumas das tentativas para evitar a prisão e arrecadar algum capital foi a liquidação de bens da Interplay, assim como a angariação de recursos para desenvolver um jogo de *role-play* online persistente (MMORPG) baseado na série. Outra foi a venda da licença Fallout à Bethesda.

É aqui que os remanescentes da Black Isle e Fallout se voltam a cruzar.

Viva Las Vegas

Para quem duvida que Fallout: New Vegas esteja em boas mãos, a verdade é que muito poucas pessoas estão tão à vontade com este universo quanto a Obsidian – ou aliás, o designer Chris Avellone e o director criativo Josh Sawyer, os principais nomes por detrás do regresso. New Vegas não é uma sequela como se esperaria mas sim um capítulo que continua a história de Fallout e Fallout 2 sem, com isso, esquecer elementos do título da Bethesda.

A nossa personagem é incumbida de entregar uma encomenda misteriosa mas, antes de cumprir a sua demanda, é atacada por uma figura estranha e deixada por morta no deserto. Quando recuperamos os sentidos, estamos na cidade de Goodsprings prontos a retomar a missão. Mas a nossa aventura vai revelar as maquinações da nova República da Califórnia e dos esclavagistas da Ceaser's Legion, assim como nos levará a explorar Las Vegas. E na tradição de Fallout, as consequências das nossas escolhas podem afectar o mundo à nossa volta. Para o melhor e para o pior.

De volta está também o sistema SPECIAL. Desta vez, o Vit-O-Matic (um engenho que mede o nosso vigor) e um teste psicológico feito pelo médico de serviço em Goodsprings são os instrumentos que nos permitem distribuir pontos especiais e definir os nossos atributos, respectivamente.

Como seria de esperar, Fallout ainda é um mundo perigoso e ciente das nossas acções. Além do Karma ganho ou perdido consoante os nossos actos, cada cidade regista agora a nossa reputação e é possível ser adorado numa cidade e repudiado noutra. O sistema de combate VATS permite que golpes corpo-a-corpo sejam executados

Falinhas mansas

Muitos gostaram de ouvir actores consagrados como Liam Neeson ("Schindler's List") e Malcolm McDowell ("A Clockwork Orange", série televisiva "Heroes") emprestar as suas vozes a personagens de Fallout 3. Mas Fallout e Fallout 2 também contaram com vozes muito especiais ao longo do tempo. Entre eles estiveram Richard Dean Anderson (séries televisivas "MacGyver" e "Stargate SG-1"), David Warner (alguns filmes "Star Trek" e série televisiva "Twin Peaks") e Tony Jay (série **Legacy Of Kain**). **D.R.**

em partes específicas dos inimigos. Ainda não sabemos se vamos "celebrar" o regresso do pontapé nas "jóias da família", mas armas como facas ou tacos de golfe podem ser "apontadas" a braços ou pernas, de modo a oferecer o mesmo potencial para ataques críticos que uma arma de fogo.

Para quem lamentou em Fallout 3 o parco controlo exercido sobre os restantes membros do grupo, agora tem à sua disposição a Command Wheel, um conjunto de ordens que nos deixam regular a atitude de quem viaja connosco, desde a passividade e agressividade até à distância relativa a nós e ao uso de certas tácticas. Mas quer seja a solo ou em boa companhia, as hipóteses de sobrevivência vão aumentar graças à opção de melhorar as nossas armas, que podem ser modificadas com componentes tais como miras ou carregadores com munições extra. Estas modificações são permanentes, portanto caberá ao jogador decidir a melhor maneira de aperfeiçoar o seu arsenal.

Vai ver

"The Atomic Cafe" (1982, Jayne Loader, Kevin e Pierce Rafferty)

E para quem julgou que Fallout 3 era fácil demais, New Vegas dedica um Hardcore Mode a quem gosta de viver no limite. Este modo, que é independente do nível de dificuldade escolhido e que pode ser activado e desactivado a qualquer momento, afecta vários parâmetros. Se estiver activado, o efeito curativo de alguns medicamentos passa a ser gradual em vez de imediato, as nossas munições passam a ter peso no nosso inventário e a desidratação passa a ser uma forte possibilidade caso não se lembrem de ir bebendo água fresca.

Algumas das novidades de New Vegas partem do conhecimento que a Obsidian tem dos episódios anteriores e do que resultou neles; talvez seja por isso que muitas delas sejam mecânicas de jogo encontradas em Fallout e Fallout 2. Mas este não é um simples regresso aos "bons velhos tempos" – é uma maneira de dizer que, antes de olharmos para o futuro, há que compreender o passado.

Vai visitar

"Conelrad: All Things Atomic" (www.conelrad.com)

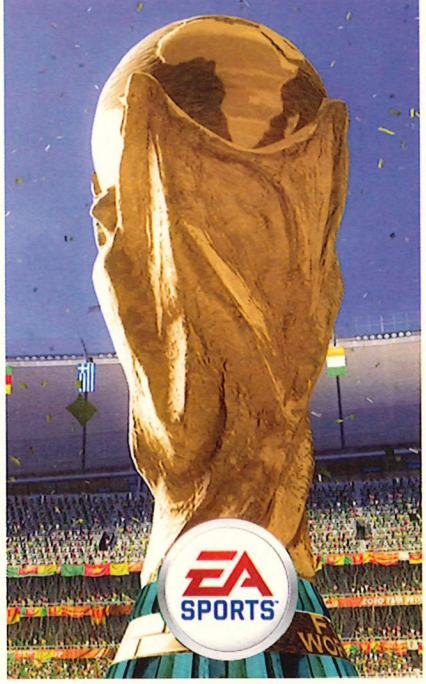
PASSATEMPO

2010 FIFA WORLD CUP SOUTH AFRICA™

Para te habilitares a ganhar um dos 5 jogos FIFA World Cup 2010 na plataforma à tua escolha (PS3, Xbox 360, PSP e Wii) que a Electronic Arts e a Smash! têm para te oferecer, responde à seguinte questão:

Quais as selecções que pertencem ao grupo de Portugal no próximo mundial, a ter lugar na África do Sul?

Envia a tua resposta até ao próximo dia 30 de Abril para o e-mail leitores@revistasmash.com, assunto "passatempo FIFA World Cup 2010". Não te esqueças de incluir os teus dados pessoais e a plataforma à escolha, caso contrário a participação não será válida.



Musicool

Irmão mais novo

The Arcade Fire "Funeral" (2004)

Porque as lições e o respeito no seio de uma família não são apenas feitas da experiência angariada pelos anos dos irmãos mais velhos, é importante ter em conta que existem alturas em que temos de parar e reconhecer que há também muito a aprender com os mais novos.

Editado em 2004, o nome "Funeral" foi escolhido em memória das tristes inevitabilidades da vida que se abateram sobre familiares e entes queridos de três dos sete elementos da banda canadense Arcade Fire. Este aspecto contribuiu para o ambiente em que o álbum foi gravado, afectando as suas tendências e sonoridades e influenciando directamente temas como "Une Année Sans Lumière" e "Haiti".

No entanto, músicas como "Wake Up" e a incontornável "Rebellion(Lies)" jogam num campeonato totalmente diferente, uma liga de excelência que os catapultou para os olhos do mundo. "Rebellion" tornou-se facilmente no tema mais reconhecido da banda. Os *riffs* saltitantes do piano (característico da banda) constroem uma melodia de contornos imediatos que nos leva numa correria agradável até ao refrão que rapidamente nos abandona ao som do violino doce, perfeito para somar a uma letra que refresca todo um conceito e que ajuda a construir as bases para provar aos jovens desta nova geração que o *indie* era definitivamente *cool* e estava para ficar.

"Wake Up", por sua vez, alcança proporções estranhas ao mundo *indie*. É um épico de vida própria, uma prova do enorme potencial residente na fusão de estilos e instrumentos, que alcança o seu auge no brilhante coro, para nos trazer à memória mais do que sonhos e fantasias.

Depois de um álbum de estreia tão fulgurante, os amantes da música *indie* nunca mais foram os mesmos. Não será falacioso nem exagerado afirmar que, a par dos Radiohead, os Arcade Fire foram das poucas bandas alternativas que ultrapassaram todas as barreiras e limitações do estilo, tornando-se num verdadeiro fenómeno mundial. Tocantes e inesquecíveis.

CROMOS

Sónia Tavares

Com o alcance do mediatismo e com o olhar dos Portugueses ainda a pairar de curiosidade na sua figura singular, foi apenas recentemente que Sónia Tavares recebeu o reconhecido mérito a nível nacional, depois de uma carreira que já dura há 16 anos.

Foi em 1994 que a vocalista do projecto Amália Hoje iniciou a sua carreira musical ao ingressar nos The Gift. Na altura, Nuno Gonçalves - o mentor do grupo - não via com bons olhos a entrada de uma voz feminina no projecto que havia idealizado mas rapidamente se arrependeu quando se tornou cada vez mais óbvio que a voz de Sónia tinha trazido um novo universo por explorar à musicalidade da banda.

À frente dos The Gift, Sónia já lançou cinco discos com o sucesso a bater à porta da banda em 2004 no álbum duplo "AM-FM". Este trabalho valeu-lhes, entre outros prémios, a nomeação para "Best Portuguese Act" nos MTV Music Awards de 2005, ano em que faixas como "11:33", "Driving You Slow" e "Music" rodavam insistentemente na rádio e faziam parte da cena *mainstream* nacional.

Ultimamente em "alta" nas revistas cor-de-rosa pela relação surpresa com o vocalista dos Moonspell, Fernando Ribeiro, foi na publicação *gay* Com'out (edição Outubro de 2008) que Sónia soltou toda a sua androginia, protagonizando uma capa memorável onde recria a figura da famosa personagem Joker.

Congratulations

MGMT

De parabéns pelo sucesso atingido pelo aclamado registo de estreia "Oracular Spectacular", os MGMT tentam agora provar a sua perseverança na escalada da dura montanha *indie rock*. Constituído por apenas nove faixas, o novo LP foi gravado ao longo do ano passado entre Nova Iorque e Malibu e foi produzido por Sonic Boom.

"Congratulations" prevê-se uma composição mais egocêntrica, liricamente inspirada pela história de fama e sucesso que invadiu a vida do duo norte-americano, artistas que afirmam nunca ter pensado em formar uma banda até lhes sair a composição do que viria a ser o EP "Time To Pretend". Apesar da polémica em torno da notícia de não terem a intenção de lançar qualquer *single* de promoção para o novo trabalho, a banda de "Kids" e "Electric Feel" acabou por voltar atrás com a sua palavra ao lançar publicamente "Flash Delirium", música disponibilizada gratuitamente no *site* oficial dos MGMT.

Slash

Slash

9 de Abril é a data reservada para o lançamento do primeiro álbum a solo de Slash, o lendário guitarrista dos Guns N' Roses. O registo conta com a produção de Eric Valantine (Queens Of The Stone Age) e inclui participações especiais de todos os antigos elementos da formação original dos Guns - excluindo o vocalista Axl Rose - para além de outros artistas consagrados como Flea e Chris Cornell.

Conhecido pelo seu bom humor, Saul Hudson (o nome verdadeiro de Slash) primou por complementar a sua carreira de quase 25 anos com inúmeras colaborações, tanto em concertos como em gravações com artistas de renome. No entanto, «todas as colaborações que fiz foram apenas eu a juntar-me às outras bandas e a fazer uma *jam*. Desta vez será algo verdadeiramente mais pessoal», afirma o guitarrista.

MARIO vs S

Os opostos atraem-se?

Super Mario Galaxy 2 e Metroid: Other M. O primeiro é um aguardado jogo *mainstream*. O segundo é o "sonho molhado" dos jogadores hardcore. Os fãs escolhem as suas armas. Quem vencerá? **GONÇALO BRITO**

A Smash! foi a Londres jogar **Super Mario Galaxy 2** e **Metroid: Other M** e regressou satisfeita. Mas nem todos são tão compreensivos como nós. À nossa volta, o *trash talking* entre aqueles que não gostam de uma ou de outra série já começou. «O Super Mario é que é *cool*, o Metroid é uma seca», dizem uns. «Super Mario é para meninas», dizem outros.

O ideal mesmo seria largar Mario e a protagonista da série Metroid, Samus Aran, num ringue e deixá-los trocar uns "sopapos". Mas como isto não se trata de um novo Super Smash Bros. Brawl, as linhas que se seguem descrevem cada uma das obras e dá-vos munição para "saírem por cima" de qualquer discussão. E parem lá de imaginar como seria a luta entre os protagonistas: o Mario é um cavalheiro, ele não se vai pôr a "saltar" em cima da menina Samus…

SUPER MARIO GALAXY 2

Já muita tinta correu sobre o Super Mario. Mascote da Nintendo, ele já foi canalizador, condutor de *karts*, tenista, golfista, guardador de macacos e até uma abelha. Mas é como aventureiro espacial que se tem distinguido nos últimos anos. **Super Mario Galaxy** pegou na tradicional mecânica que afamou o canalizador e reinventou-a numa lógica tridimensional que leva o "bigodes" a resolver puzzles disfarçados de planetas. O primeiro jogo é considerado por muitos como um dos melhores de sempre e uma compra obrigatória para a Wii. Portanto, as expectativas para esta sequela não estão nada altas, claro… sem pressões, Nintendo!

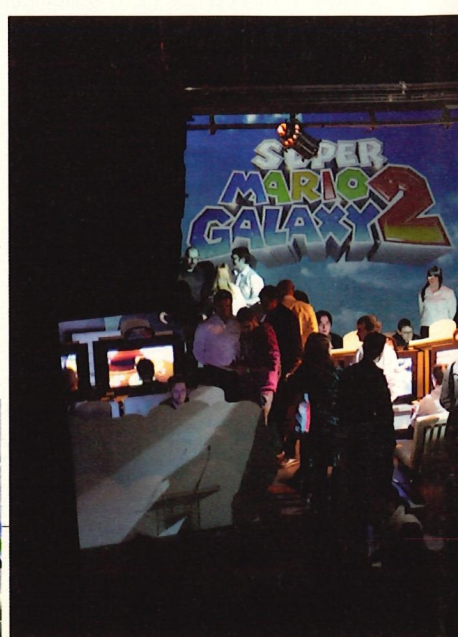
Experimentámos cerca de dez planetas completamente distintos e podemos dizer o seguinte: se gostaram do primeiro jogo, dificilmente não gostarão do segundo. Super Mario Galaxy 2 é daqueles raros casos em que "mais do mesmo" deve ser visto como um elogio. Dos grandes! Obviamente, seria injusto dizer que o jogo é apenas isso. Apresenta novas ideias, claro, como a possibilidade de colocar Mario a esgravatar pelo interior dos planetas com uma broca gigante ou às "cavalitas" do dinossauro Yoshi. No geral, é uma mescla de novas e velhas ideias que se somam para, acima de tudo, oferecer diversão ao mais alto nível.

Com as mãos nele

Para melhor perceberem o que esperar de Super Mario Galaxy 2, o melhor é destacar os momentos mais memoráveis da nossa experiência galáctica, alucinada e garridamente colorida. Utilizar o tal novo brinquedo, a Broca, para perfurar planetas abriu claramente as portas à imaginação dos autores. Ela serve para aceder a certas áreas subterrâneas de outra forma

Sabias que...

Os jogos Mario já venderam mais de 210 milhões de unidades, tornando esta *franchise* na mais bem-sucedida de sempre?



AMUS

gar ao topo de uma gigantesca árvore. Aqui, a gestão do ar que o dinossauro liberta e da fruta que se vai encontrando nos ramos conforme se sobe, é essencial. E sim, esta descrição seria bizarra se não estivéssemos a falar de um jogo Mario…

inacessíveis, "despachar" inimigos e até derrotar um *boss* mecânico cujo único ponto fraco é a sua "barriga" de vidro – nada que umas "brocadas" bem temporizadas não resolvam. Agitar o Wiimote para a fazer funcionar é divertido e recompensador.

A introdução de Yoshi no jogo também promete muito. Serve de montada e a sua língua "Pega Monstro" (maior do que a do Gene Simmons, dos Kiss) estica longamente na direcção que se decidir apontar o Wiimote. Se comer fruta, o pobre Yoshi incha e flutua, o que dá mote para um outro desafio que implica che-

A imaginação é o limite

Outros planetas apresentam desafios distintos que envolvem, por exemplo, inimigos e objectos gigantes (ver Goombas e moedas de ouro com aquele "tamanhão" é impagável), alterações de gravidade ou percorrer montanhas russas a alta velocidade evitando obstáculos e armadilhas. Os planetas variam

muito de ambiência e naqueles mais sombrios quase conseguimos imaginar Samus a surgir ao longe. Fica a dica senhor Miyamoto.

Ideias não faltam e, como já perceberam, ficámos muito bem impressionados. Super Mario Galaxy 2 parece manter o ambicioso objectivo de oferecer mais ideias divertidas por nível do que certos jogos no seu todo. É uma sequela que respeita a máxima de "em equipa que ganha não se mexe" – simplesmente melhora-se, dizemos nós.

METROID: OTHER M

Não queremos "picar" ninguém mas... o jogo original da série Metroid foi baseado nas plataformas de Mario e na liberdade de exploração dos jogos **The Legend Of Zelda**. Estamos só a dizer...

O jogo de acção 2D em *side scrolling* nasceu em 1986, para a NES, e conquistou desde logo os corações dos jogadores. Claramente inspirada pelo filme "Alien", **Metroid** colocava o jogador a controlar uma personagem sem rosto – Samus - coberta por um fato especial, que explorava cavernas e ambientes industriais enquanto dizimava hordas de monstros e alienígenas.

Passaram cinco anos até que o segundo capítulo, **Metroid 2: The Return Of Samus**, visse a luz do dia. E se acham que isto é muito tempo, lembrem-se que os fãs estiveram oito anos à espera do quarto episódio da série, que apenas chegou em 2002. A demora foi recompensadora porque significou uma revolução. Os sinais do tempo levaram os autores a acompanhar a moda e a mudar a perspectiva dos eventos para a primeira pessoa. Metroid transformou-se num *First-Person Shooter*. Uma mudança radical e arriscada, mas recebida de braços abertos pelos fãs.

Mais sangue novo

Este sucesso contínuo não surge por acaso. Os autores de Metroid têm tido sempre o cuidado de apenas editar novas sequelas Metroid quando sentem ter material suficientemente bom para o fazer. E quando avançam, tentam sempre reinventar-se ou, pelo menos, introduzir novidades que refresquem a experiência.

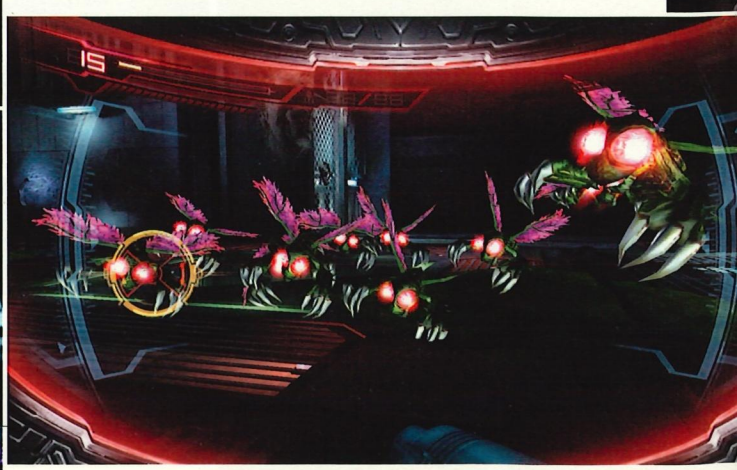
Essa lógica não foi alterada em Metroid: Other M. No leme está o criador de alguns títulos Metroid, Yoshio Sakamoto, e a ajudá-lo a reinventar a série está a equipa Team Ninja, responsável por "*boob games*" como **Dead Or Alive** e o "super-*hardcore*-tenho-nódoas-negras-nos-dedos-de-tanto-tentar-passar-este-*boss*", **Ninja Gaiden**. Sim, o resultado é uma Samus bem curvilínea e de peitos opulentos constantemente assediada por grandes planos das suas partes íntimas. E não só...

«Oh baby, baby, how was i supposed to know?»

Foi-nos dada meia hora, um par de auscultadores e uma sala escura para concluir uma versão de demonstração de Metroid: Other M. Terminada a dita cuja, ficámos com impressões mistas. Para uma heroína que mal falava, Samus está bastante conversadora. O primei-

Sabias que...

Foi Metroid que esteve na origem do fenómeno *Speed Run*? O jogo oferecia cinco finais diferentes: quanto mais rápido completasses o jogo, melhor era o final da aventura.



ro filme animado arranca logo com constantes "choros" sobre o bebé Metroid que lhe salvou a vida. É *baby* para aqui, *baby* para ali e, às tantas, damos por nós a pensar: «Mulheres! Espero bem que o Master Chief seja MESMO um gajo…». Mas, ok, um dos intuitos de Other M é dar a conhecer melhor Samus e o equilíbrio entre sequências jogáveis e filmes animados pareceu-nos "no ponto".

A maior parte da acção desenrola-se na terceira pessoa mas captura, de forma impressionante, o velho espírito 2D (quem jogou a **Shadow Complex** na Xbox 360 perceberá bem esta ideia). Samus salta, corre de costas ou em direcção do jogador, rebola no chão e até dá murros e pontapés para dizimar as hordas de criaturas que vai encontrando ao longo de um cinzento complexo industrial repleto de plataformas.

Fora de controlo

A reforçar esta viagem ao passado está o sistema de controlo, que deixa de lado o Nunchuk e foca-se num Wiimote manejado na horizontal. As coisas funcionam bem (ainda que o Wiimote esteja longe de oferecer a qualidade de controlo e conforto ergonómico de um *gamepad* tradicional) até ser necessário controlar a acção na primeira pessoa. Isto é conseguido apontando-se simplesmente o Wiimote para o ecrã, o que permite disparar as *big guns* e examinar o meio envolvente. A intenção é boa, mas o resultado final revela-se desastroso e trapalhão. Não ajuda que o jogo "soluce" para primeira pessoa sempre que o jogador se entusiasma em demasia e maneja o comando para uma posição semelhante a apontar para o ecrã. Uma vertente que ainda carece de muito trabalho para ser melhorada.

Como era expectável, Samus pode transformar-se numa esfera (a Morph Ball), o que lhe permite despistar os inimigos rapidamente, largar minas e infiltrar-se em passagens estreitas. É claro que a detecção dessas passagens (muitas vezes escondidas no cenário) é um dos elementos essenciais do jogo. Ao longo de toda a *demo* percorremos as mesmas salas cinzentonas várias vezes a clicar em computadores "aqui" para abrir portas "ali". É o regresso da reciclagem de cenários (*backtracking*) à série, algo que muita gente detesta. Ou seja, Other M é um puro jogo para fãs.

A experiência termina com um *boss* gigantesco e viscoso que tem de ser derrotado em colaboração com um grupo de soldados (liderado pelo ex-namorado de Samus, uuuuuuh!). Os meninos congelam partes do corpo da besta que são prontamente estoiradas pelos canhões da heroína. Sim, digam adeus à exploração totalmente solitária: Samus vai estando acompanhada, nem que seja via rádio. A introdução de mais personagens é uma clara tentativa de aumentar a carga dramática do jogo, como se percebeu logo da primeira vez que a menina se deparou com o grupo de soldados. Silêncios constrangedores e trocas de olhares indiciam vigarices e traumas nos relacionamentos do grupo.

Como já referimos, a *demo* de Metroid: Other M deixou um sabor agridoce. É bom ver que os autores estão a repescar alguns dos principais trunfos da série e a deixar de lado aqueles que poderão já não fazer sentido nos dias de hoje. Mas ficam algumas reservas: ainda fará o *backtracking* sentido? E se eles não conseguirem resolver a trapalhona jogabilidade na primeira pessoa? Certo é que a componente narrativa mais trabalhada abrirá o jogo a um publico mais variado e até, quem sabe, àqueles fãs de Mario que detestavam Metroid. *We can only hope*!

A esperança de um fã

Um fã da série Metroid sabe quais são os elementos chave que a tornam única: equilíbrio entre exploração e acção, o sentimento de isolamento e um estilo minimalista de contar a história. A produção conjunta de Metroid: Other M entre a Team Ninja e a D-Rockets, certamente afastar-se-á desse minimalismo nos diálogos e vídeos. No entanto, com a equipa da Nintendo responsável pelos Metroid a 2D ao leme, ganha-se nova esperança que Metroid: Other M não se torne num qualquer outro jogo de acção cheio de filmes animados e silicone – mas que seja doseado com uma forte componente de exploração e solidão. Vai ser uma tarefa monumental replicar a fantástica reinvenção que foi o **Metroid Prime**, mas se esta fusão de 2D com 3D for feliz e se mantiver fiel ao espírito da saga, pode ser que os riscos que a Nintendo está a assumir com este segundo renascimento compensem. **JOÃO LOPES**

Um salto

Se o PC está a morrer, quem é o culpado?

A indústria dos videojogos adopta medidas cada vez mais extremas para lutar contra a pirataria. Mas até que ponto é que o combate contra o *download* ilegal vai ter carta-branca para também prejudicar os consumidores? **DIOGO RIBEIRO**

A Ubisoft tem um historial complicado quanto ao uso de Digital Rights Management (DRM), um sistema que visa impedir a pirataria de produtos digitais. Um dos casos mais célebres foi o recurso ao StarForce, um mecanismo que impedia a gravação de CDs e DVDs e que, em última instância, tratava os consumidores legítimos como piratas. O cúmulo da situação é que esta aplicação entrava em conflito com programas como o Nero (usado para criar backups de informação) mas nada fazia contra o Windows Media Player, que pode ser usado para "ripar" músicas a partir de um disco. A situação mais memorável terá sido quando, confrontada com inúmeros problemas em **Rainbow Six: Vegas 2**, a editora decidiu lançar um *patch* oficial que, na verdade, tinha sido criado por um grupo de piratas. O resultado? Quem era contra a pirataria estava, na verdade, a jogar um jogo graças à mesma.

Para alguns consumidores a ironia da situação ainda não arrefeceu e já há mais a caminho: a versão PC de **Assassin's Creed 2** requer uma ligação permanente à Internet para poder ser jogado. Em teoria, isto permite à companhia verificar quem está a jogar versões legítimas. Na prática, isto faz com que um jogo *single-player* não possa ser jogado *offline*, e que o mínimo problema com a nossa ligação resulte em tempo e esforço perdidos. A ligação caiu antes que pudessem gravar? Azar! A Ubisoft não se responsabiliza por falhas no seu próprio sistema.

O diálogo entre os piratas e a indústria de videojogos, se é que alguma vez existiu, sempre foi difícil e continuará a ser enquanto ambos os lados se esconderem por detrás de falsidades e meias verdades. Os piratas podem ser parasitas que tentam defender um acto indefensável, sim. Mas a imagem de uma indústria vitimizada pelo *download* ilegal tem que acabar.

Política de "terra queimada"

Quando uma empresa vem a público dizer que sofreu milhões em prejuízos devido à pirataria no mercado de jogos PC, não realça que esses milhões são uma estimativa de vendas – ninguém esclarece que há uma diferença entre perder dinheiro e simplesmente não o estar a ganhar. Quando a Infinity Ward vem a público dizer que muitas pessoas jogaram online em versões pirateadas de **Modern Warfare**, não diz quantas versões ilegais foram descobertas nem explica porque, munidos dessa informação, nada fizeram contra quem as tinha em sua posse. Quando Cliff Blezinski (designer de jogos na Epic Games) afirma que **Gears Of War 2** não seria lançado para PC porque as fracas vendas do seu predecessor ficaram-se a dever à pirataria, não realça que

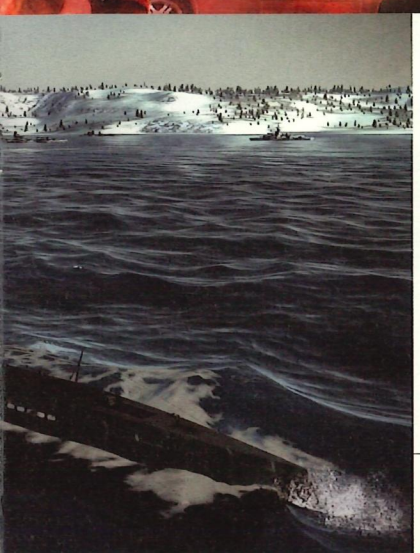
de fé

Gears Of War demorou um ano a sair para PC, altura em que o interesse pelo jogo já se tinha dissipado e que isso se iria reflectir nas vendas – o que faz tanto sentido como chegar com um ano de atraso ao nosso próprio casamento e depois insultar a mulher que deixámos no altar porque ela está com outra pessoa.

E quando estas empresas, incluindo a Ubisoft, vêm a público dizer que certas medidas são necessárias, não estão a pensar nos jogadores: estão a pensar nos interesses dos accionistas, os quais forçam uma "política de terra queimada" que penaliza todos os envolvidos. Problemas com um ISP, falhas num *router*, interferências em ligações *Wi-Fi*, estabilidade precária de redes 3G e partilha de redes são apenas alguns dos inconvenientes que podem surgir com isto. Sem contar com o mais óbvio: há quem não tenha uma ligação à Internet em casa.

Por exemplo, há quem já tenha descoberto maneiras de jogar **Silent Hunter 5** – um simulador excelente recentemente editado pela Ubisoft – sem sequer recorrer à pirataria, modificando umas meras linhas de código nos ficheiros do jogo. E há quem se tenha visto impedido de iniciar sessões com jogos da Ubisoft pelo que a companhia afirma terem sido "ataques" aos seus servidores. Verdade ou não, o facto é que logo nas primeiras horas as fraquezas na infra-estrutura dos servidores foram reveladas mas a Ubisoft continua a acreditar que tal como ela, também os jogadores darão um salto de fé.

O problema é que acreditar com força não protege contra a queda.



O diálogo entre os piratas e a indústria de videojogos, se é que alguma vez existiu, sempre foi difícil e continuará a ser enquanto ambos os lados se esconderem por detrás de falsidades e meias verdades. Os piratas podem ser parasitas que tentam defender um acto indefensável, sim. Mas a imagem de uma indústria vitimizada pelo download ilegal tem que acabar.

PASSATEMPO

Maya Depressa & Bem

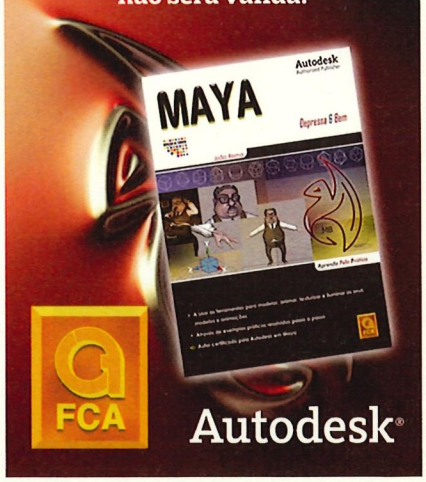
Para te habilitares a ganhar um dos 5 livros Maya – Depressa & Bem que a FCA e a Smash! têm para te oferecer, responde à seguinte questão:

Quais os dois principais estúdios de Hollywood que trabalham com este software?

Esta obra propõe-se à passagem de conhecimentos na recriação de efeitos visuais cinematográficos e jogos de vídeo de última geração, entre muitas outras possibilidades.

O livro é da autoria de João Rema, autor que propõe uma utilização mais útil e dinâmica de todas as funcionalidades do Maya, um software mundialmente reconhecido, uma ferramenta de eleição para quem se interessa por esta área.

Envia a tua resposta até ao próximo dia 30 de Abril para o e-mail leitores@revistasmash.com, com o assunto "passatempo Maya – Depressa & Bem". Não te esqueças de incluir os teus dados pessoais, caso contrário a participação não será válida.



SEGA Mega Drive

A consola que ou
gi

Ousou desafiar um gante

Foi o maior sucesso comercial da SEGA e também a consola que ousou desafiar a liderança até então incontestada da Nintendo. Juntem-se a nós nesta descoberta de mais um pedaço de História e na celebração desta máquina que celebra, este ano, 22 anos de existência. **BRUNO FONSECA**

Quando a SEGA lançou a Mega Drive no Japão a 29 de Outubro de 1988, esta ostentava orgulhosamente no seu centro o logótipo "16 *bits*", uma espécie de desafio aberto, um grito de rebeldia de quem queria agitar as águas de um mercado dominado pela mão firme da Nintendo há mais de cinco anos. No entanto, a realidade é, como todos sabemos, bem mais dura do que os sonhos da adolescência e a SEGA estava prestes a descobrir isso...

A Mega Drive é a concretização do plano de Hayao Nakayama, responsável máximo da SEGA na altura, que tencionava trazer para as casas dos consumidores uma experiência idêntica à que estes podiam desfrutar nas Arcadas. Baseada numa revisão feita por Hideki Sato do *hardware* da SEGA System 16 (a plataforma que deu corpo a clássicos como **Altered Beast**, **Shinobi** ou **Golden Axe**), a Mega Drive era a primeira consola a oferecer o poder do processador Motorola MC68000, o mesmo processador que equipou o Commodore Amiga e o Atari ST, num pacote realmente acessível a todas as bolsas.

Hayao Nakayama

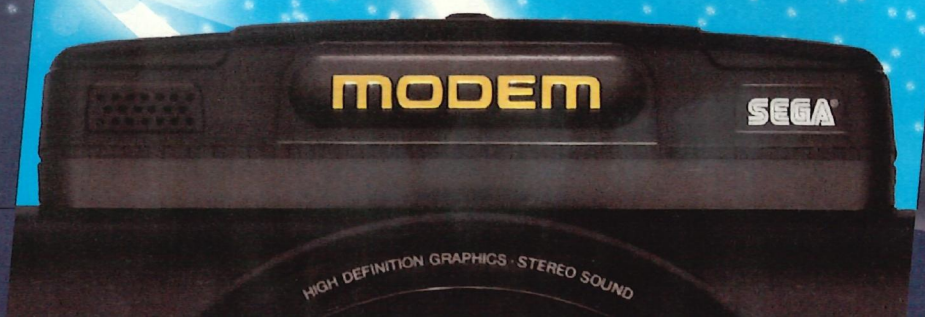
Hideki Sato

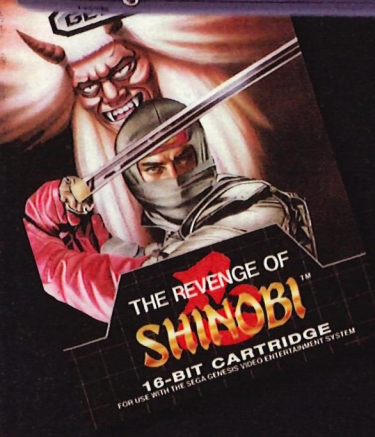
A escolha de um *hardware* conhecido tinha não só a vantagem de permitir conversões rápidas e quase perfeitas dos sucessos das Arcadas, mas também o de proporcionar às editoras *third-party* uma plataforma com a qual já estavam familiarizados, acelerando drasticamente a curva de aprendizagem para o desenvolvimento de novos jogos. Assim, a SEGA estava convencida que através da conversão dos sucessos *arcade* poderia conquistar o mercado que a Nintendo tinha reerguido das cinzas em 1983, após o *crash* da indústria.

Não obstante o plano "infalível" da SEGA, o mercado japonês não era, no final dos anos 80, um mar de rosas. A Nintendo detinha a quase totalidade da quota de mercado de videojogos após cinco anos de supremacia da Famicom (NES) e um novo sucesso de vendas estava a ameaçar a sua base de fãs - a PC-Engine, uma consola da NEC com capacidade de processamento gráfico de 16 *bits* que, na data de lançamento

Toque visionário

Atendendo a que a Mega Drive está prestes a fazer 22 anos, é admirável pensar que foi esta a primeira consola a disponibilizar um periférico que permitia aos jogadores ligarem-se a uma rede para jogar online, uma tecnologia que só começou a ter expressão significativa com o lançamento, em 2002, do Xbox Live. Este serviço dava pelo nome de SEGA MegaNet e foi lançado no Japão em 1991. Para ligar a consola à MegaNet era necessário um *modem* e o serviço permitia jogar online com outros jogadores, ou mesmo descarregar alguns jogos directamente para a consola, à semelhança do que acontece nos dias de hoje. O seu limitado sucesso acabou por ditar o encerramento do serviço e o cancelamento do seu lançamento nos Estados Unidos. Curiosamente, o Brasil ainda chegou a ver a abertura da MegaNet em 1995. Um outro serviço - o SEGA Channel - foi lançado mais tarde e, mediante o pagamento de uma subscrição mensal, permitia o acesso a 50 jogos distintos e a *demos* de futuros lançamentos. Estas demonstrações eram limitadas no tempo ou em funcionalidades, tal como acontece hoje em plataformas como o Xbox Live ou a PlayStation Network. **B.F.**





da Mega Drive, já estava a vender mais que a consola da Nintendo. Talvez por isso Hiroshi Yamauchi (o presidente da Nintendo), não visse na SEGA uma ameaça de peso, preferindo concentrar os seus esforços a combater a NEC, até porque esta tinha acabado de investir 3,7 mil milhões de dólares em pesquisa e desenvolvimento, um valor que excedia as vendas anuais da Nintendo.

Enquanto a Mega Drive lutava para não se afogar nas turvas águas japonesas, a SEGA decide então lançar esta consola nos Estados Unidos, um mercado que recebeu relativamente bem a sua antecessora, a Master System. Para não repetir os erros do passado, a SEGA acelerou o lançamento da sua consola - rebaptizada de Genesis devido a um problema de patente com o seu nome original - e conseguiu que esta chegasse ao mercado ao mesmo tempo que a PC-Engine (rebaptizada de TurboGfx16), anulando assim a vantagem que esta teve no Japão.

Um aliado de peso

Quer tenha sido pelo facto de a consola ter sido lançada na altura certa; por ter sido vendida em conjunto com Shinobi; porque o leque de jogos disponíveis na altura já era considerável; ou ainda pelo facto dos jogos *arcade* produzidos pela SEGA terem maior sucesso junto do público norte-americano; a verdade é que as vendas da Mega Drive rapidamente dispararam e esta consola começou a consolidar a sua posição no mercado.

Muito deste êxito também se deve ao grande apoio que a Mega Drive teve de outras empresas, que viram na plataforma da SEGA a solução para se livrarem das políticas opressoras e tiranas praticadas pela Nintendo. Com a SEGA os acordos de licenciamento eram mais vantajosos e a probabilidade de ter problemas no processo de aprovação dos jogos muito menor, razões mais que suficientes para se produzir alguns exclusivos de monta para a consola.

Para além dos seus sucessos *arcade*, a SEGA contou também com o apoio (quase) incondicional da Electronic Arts e da sua linha de jogos de desporto que contribuíram, de forma decisiva, para o triunfo da consola. Todavia, não deixa de ser curioso constatar que esta relação começou de uma forma algo tempestuosa, uma vez que Trip Hawkins (fundador e responsável pela EA na altura) fez *reverse engineering* à máquina da SEGA, ameaçando de seguida lançar para o mercado jogos não licenciados se esta não lhe oferecesse um acordo com condições preferenciais. A SEGA, para não se desgastar em processos judiciais acabou por ceder à pressão e aceitar a proposta da EA, uma jogada que se revelou fundamental a longo prazo.

Mas se o futuro da Genesis parecia assegurado nos Estados Unidos, no Japão a Mega Drive continuava a lutar pelo seu lugar num país que aguardava, pacientemente, pelo despertar do gigante adormecido. Apoiada por dois grandes estúdios - Konami e Square -, a Nintendo preparava-se para tomar o mercado de assalto com a sua nova consola de 16 *bits* e a SEGA sabia disso.

Entretanto, a SEGA lançava a Mega Drive na Europa em Novembro de 1990 com a consola a ser calorosamente acolhida pelo público do Velho Continente. A vasta livraria de *software* na fase de lançamento, bem como a utilização de *hardware* semelhante ao do Commodore Amiga /

A consola camaleão

A Mega Drive foi das consolas que teve mais versões ao longo da sua vida. Para além das diversas iterações oficiais da Mega Drive e dos periféricos existentes, vamos espreitar algumas das versões mais bizarras desta consola:

MegaPC Um híbrido lançado pela Amstrad no qual uma das *slots* do PC era ocupada por uma Mega Drive.

WonderMega Uma versão especial da Mega Drive que incluía de raiz o Mega-CD e um conector MIDI para ligar instrumentos musicais.

Pioneer LaserActive Um leitor de Laser Disc com uma baía de expansão onde era possível instalar uma placa que permitia jogar aos títulos Mega-CD.

MegaJet Uma versão portátil da Mega Drive sem ecrã próprio utilizada exclusivamente para aluguer durante os voos da Japan Airlines.

Nomad A versão portátil da Mega Drive lançada para combater a supremacia da GameBoy.

B.F.

Atari ST (máquinas bastante populares em solo europeu) ajudam, certamente, a justificar este êxito. Mas o momento da verdade ainda estava para vir…

Mr. Needle Mouse

Invejosa do sucesso de Mario junto dos jogadores, a SEGA rapidamente percebeu que tinha de encontrar uma mascote mais forte, capaz de substituir **Alex Kidd** para fazer frente ao canalizador da Nintendo. Esta procura desesperada por uma mascote resultou em diversos concursos públicos, na rádio, em jornais e revistas da especialidade. No entanto, acabou por ser nos seus estúdios internos que a SEGA encontrou o que procurava e, depois de terem sido apresentadas várias propostas, acabou por ser escolhida uma proposta de Naoto Oshima, um ouriço azul, da cor da própria marca, inicialmente chamado de "Mr. Needle Mouse", que mais não é que uma tradução literal para o Inglês da palavra "ouriço" em Japonês.

O lançamento de **Sonic The Hedgehog**, em 1991, foi a *killer-app* que a SEGA necessitava para fazer descolar, de uma vez por todas, a Mega Drive que encontrou no ouriço azul a sua cara e o seu estandarte para combater a Nintendo. Mas a edição deste título não teve apenas impacto junto do público e a sua velocidade, grafismo e implementação técnica funcionaram como uma espécie de "despertar" para as produtoras que se aperceberam, finalmente, do potencial da máquina da SEGA.

É a partir desta altura que se nota uma grande evolução qualitativa nos jogos desta plataforma, uma ideia reforçada por Dave Perry, que era presidente da Shiny Entertainment nessa altura e que afirmou recentemente numa entrevista a uma revista britânica que «quando vi o Sonic… nem sequer sabia como raio Yuji Naka tinha conseguido tirar tanto partido do *hardware* (…) A partir desse momento, todos começámos a pensar de forma bem mais ambiciosa».

Naoto Oshima

Com Sonic a liderar as hostes, o suporte da EA e da sua linha de simulações desportivas e o crescente apoio de outros grandes estúdios, a SEGA consegue, em 1992, fazer o impensável: ultrapassa finalmente a Nintendo, conquistando 55% do mercado de videojogos.

Sangue, suor e lágrimas

Porém, a Nintendo reagiu de forma brilhante e com o lançamento da Super Nintendo (em 1990 no Japão, 1991 nos Estados Unidos e 1992 na Europa) dá início a uma das mais ferozes histórias de rivalidade desta indústria.

O tempo de mercado da Mega Drive, bem como o nível de popularidade entretanto alcançado, permitiu à SEGA resistir a este embate com alguma serenidade. O público adolescente já estava conquistado pelas campanhas de marketing e pelo aspecto mais "fixe" da

Os clássicos nunca morrem

Como acontece com todas as velhas plataformas de grande sucesso, a Mega Drive recusa-se a desaparecer. Não acreditam? No Brasil, foi lançada recentemente a Mega Drive 4, uma consola licenciada pela TecToy que contém 87 jogos em memória, incluindo os novos **FIFA 2008**, **Os Sims 2**, **Need For Speed: Pro Street** ou **Guitar Idol** (um clone do **Guitar Hero** com direito a guitarra de plástico e tudo).

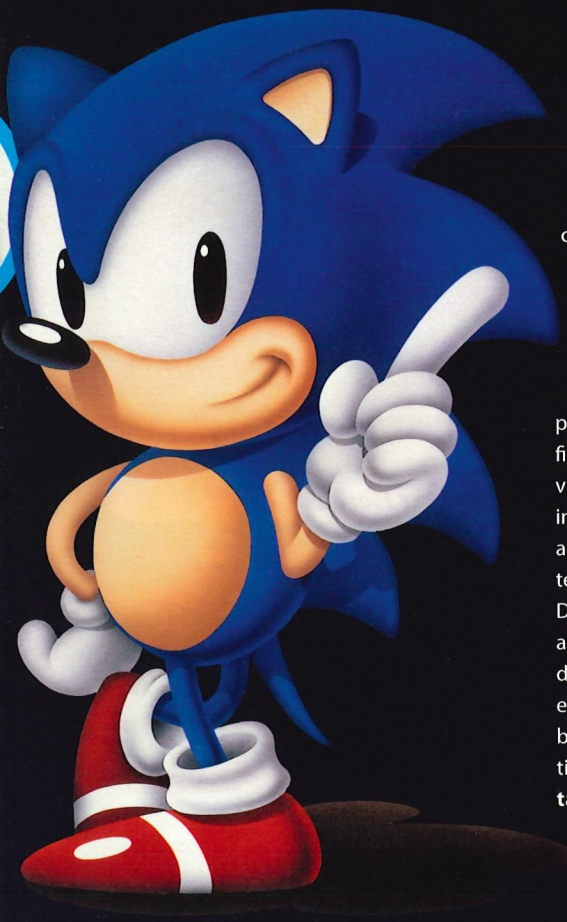
Inicialmente disponibilizada no Brasil e importada para a Europa pela Blaze, já está disponível a Blaze Mega Drive Portable, uma consola portátil que tem 20 jogos da Mega Drive em memória para desfrutar de clássicos como Sonic The Hedgehog a caminho do trabalho e da escola.

Também pela mão da Blaze podemos adquirir a Blaze SEGA Mega Drive, uma consola que, para além de 15 jogos em memória, tem ainda a possibilidade de utilizar os cartuchos das consolas originais, sem restrições de região.

Se não tiverem lugar para guardar mais *hardware*, podem sempre adquirir a **SEGA Mega Drive Ultimate Collection** para PS3 ou X360, uma compilação editada no ano passado que conta com 40 clássicos da consola da SEGA.

Recentemente, foi também anunciada uma parceria entre a SEGA e o fabricante da consola Zone 40 (uma imitação da Wii) para lançarem a Zone SEGA, uma consola que terá 50 jogos em memória (20 oriundos da Mega Drive) e comandos *wireless*.

E a julgar pelo sucesso destes produtos, é expectável que continuem a ser lançadas novas versões desta consola que tantas saudades deixou a uma vasta geração de jogadores. **B.F.**



mascote da SEGA e as fortes políticas anti-violência da Nintendo contribuíram para a construção de uma imagem de marca infantil (consola para crianças) que ainda hoje, de quando em vez, acompanha esta companhia.

Um dos mais conhecidos casos desta "guerra" foi o lançamento de **Mortal Kombat**. Este jogo da Midway estava a fazer furor nas Arcadas e construiu a sua reputação à conta de gráficos realistas, efeitos com muito sangue e as célebres Fatalities: um movimento que consistia em terminar violentamente com o adversário através de golpes onde se podia arrancar o coração, a cabeça, a coluna vertebral, entre outros órgãos ou membros. Tendo em conta que os princípios deste jogo chocavam com as regras da Nintendo, Mortal Kombat sofreu profundas alterações para ser lançado na SNES. O sangue foi substituído por suor e as Fatalities foram aligeiradas no final de cada combate. A reacção dos fãs foi violenta na condenação destas modificações impostas pela Nintendo, contribuindo para o aumento da notoriedade da Mega Drive por ter uma versão muito mais fiel à original.

Depois deste episódio, a Nintendo aligeirou as suas políticas, aceitou os ventos de mudança e começou a permitir a introdução de elementos mais violentos nos seus jogos, acabando por retirar à SEGA a vantagem competitiva que tinha neste capítulo. Quando **Mortal Kombat 2** chegou ao mercado, a censura apenas afectou a versão japonesa e, ainda assim, de forma menos castradora que no jogo inicial.

O princípio do fim

Dada a crescente popularidade dos discos CD-ROM no PC, a SEGA lançou, em 1992, uma expansão para a Mega Drive designada por Mega-CD. Este novo acessório permitia à consola ler CDs e continha *hardware* adicional para aumentar a capacidade de processamento da Mega Drive.

O suporte de *software* para este periférico foi escasso e, com a excepção de alguns títulos, não apresentava melhorias significativas face aos jogos já existentes que justificasse o custo adicional deste *upgrade*.

Entretanto, começaram a surgir rumores sobre uma nova geração de consolas de 32 *bits* que iriam substituir as máquinas de 16 *bits*. A SEGA, numa tentativa desesperada de prolongar artificialmente a vida da Mega Drive enquanto ultimava a Saturn, lançou para o mercado mais uma expansão - a 32X - que tentou vender como uma expansão de 32 *bits*. Este acessório teve um catálogo de lançamentos ainda menor que a Mega-CD e uma campanha de marketing praticamente inexistente, tendo a SEGA descontinuado o produto ao fim de alguns meses de comercialização.

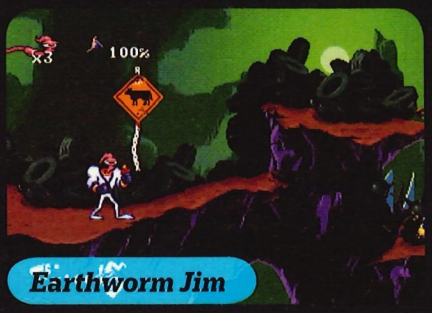
Com a entrada em cena da Super Nintendo e os repetidos passos em falso da SEGA, a Mega Drive começou a perder gás e acabou por ser ultrapassada pela consola da Nintendo, ficando a contabilidade final de vendas em cerca de 40 milhões de unidades para a SEGA e 50 milhões para a Nintendo.

O nascimento da quinta geração de consolas acabou por ditar o desaparecimento natural da Mega Drive, uma consola que fica para a História como o maior sucesso comercial da SEGA e a prova de que, nesta indústria, não existem posições adquiridas: qualquer empresa pode, a qualquer altura, desafiar com sucesso o líder de mercado.

Especificações técnicas

Processador
Motorola 68000 (16 bit) a 7.67 MHz
Co-Processador
(controlador de som)Zilog Z80 a 3.58 MHz
Memória
64K RAM (68000), 64K video RAM, 8K RAM (Z80)
Número de cores
64 (normal) ou 183 (*shadow/highlight*) de um total de 512 cores
Resoluções
256×240; 320×240; 256×480; 320×480

30 jogos inesquecíveis



s na SEGA Mega Drive

Spotlight

Confronto De Titãs

Mesmo a propósito do lançamento de **God Of War 3**, "Clash Of Titans" remete-nos para a mitologia grega, mais concretamente o primeiro herói mítico, Perseus. Segundo a lenda, esta figura ficou conhecida por matar diversas criaturas horrendas - incluindo a terrível Medusa - e salvou a princesa Andromeda de um monstro marinho após ter sido acorrentada numa rocha em forma de sacrifício.

Na verdade, "Confronto De Titãs" é um *remake* em 3D do filme homónimo estreado em 1981 e é produzido pela mesma companhia de "300" e "The Watchmen", a Legendary Pictures. Espera-se um filme de acção *over the top*, cheio de figuras e criaturas mitológicas e efeitos especiais arrebatadores.

O seu realizador, o jovem mas ambicioso Louis Leterrier (um pupilo de Luc Besson), apresenta como cartões-de-visita os dois primeiros episódios de "The Transporter", a versão de 2008 de "The Incredible Hulk" e "Unleashed". Sam Worthington (actor que ganhou fama em "Avatar" e "Terminator: Salvation") encarna a pele de Perseus mas será suportado pelos, literalmente, deuses de Hollywood Liam Neeson (Zeus) e Ralph Fiennes (Hades).

A premissa centra-se em Perseus, um deus que foi criado como um homem numa demanda desesperada para salvar a sua família das mãos de Hades. Sem nada a perder, Perseus voluntaria-se para liderar uma missão de confronto com Hades, antes que este roube o poder de Zeus e transforme a Terra num inferno. Com o seu exército de guerreiros, o herói enfrentará monstros horrendos mas só será bem sucedido se aceitar o apoio divino, desafiando a sua fé e moldando o seu próprio destino.

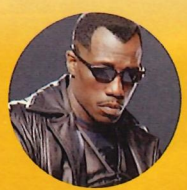
Um filme épico para "puxar à pipoca", tendo direito a uma adaptação a videojogo produzido pela Game Republic (**Genji**; **Folklore**) e editado pela Namco Bandai. "Confronto De Titãs" estreia dia 8 de Abril nas salas de cinema.

10 FILMES IMPERDÍVEIS DE LOBISOMENS

10. IRONMAN
(Jon Favreau, 2008)
Não será dos melhores filmes baseados numa BD mas o desempenho de Robert Downey Jr. é de luxo. Fugindo ao conceito do super-herói todo-poderoso, a faceta frágil e humana do protagonista sobressai. Uma espécie de C3PO com mísseis!

9. X2
(Bryan Singer, 2003)
Os mutantes mais conhecidos do mundo (X-Men) regressam na luta contra o racismo imposto pelos humanos. Elenco de luxo e os fãs da BD têm aqui recriações bem fiéis. Só dizemos uma coisa: Wolverine, coça-me as costas!

8. DARKMAN
(Sam Raimi, 1990)
Eis a história de um cientista que descobre como produzir pele sintética. O problema é a consistência temporária à exposição à luz, degradando-se. Mas o que o deixou zangado é o facto de os vilões o deixarem desfigurado. Siga para a vingança!



7. BLADE
(S. Norrington, 1998)
Os vampiros estão na moda mas Blade gosta de desmembrá-los. Este caçador de vampiros, igualmente assolado pelo sangue dos predadores que lhe corre nas veias, procura vingança. Afinal, a sua mãe foi violada por um desses "dentuças"...

Homem De Ferro 2

Depois de encarnar Sherlock Holmes, Robert Downey Jr. regressa ao papel do industrial bilionário Tony Stark e o herói enlatado da Marvel, Iron Man. O primeiro filme foi um sucesso comercial, levando ao planeamento de uma trilogia, com a sequela a estrear dia 29 de Abril em Portugal. A identidade secreta do Homem de Ferro é revelada, e sob pressão do governo, imprensa e o público geral para partilhar a tecnologia da sua armadura com o exército, Tony está relutante em aceitar, temendo que caia nas mãos erradas... Destaque para a banda sonora a cargo dos AC/DC no que será o próximo álbum oficial da banda de Angus Young. Infelizmente para os fãs, tratar-se-á de uma colectânea de sucessos e não temas inéditos.

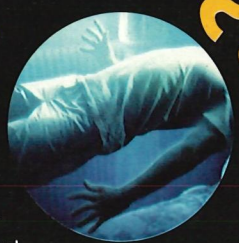
Três boas razões para ir ao cinema

Vê os trailers destes filmes em http://smashgames.wordpress.com/spotlight

Um Cidadão Exemplar

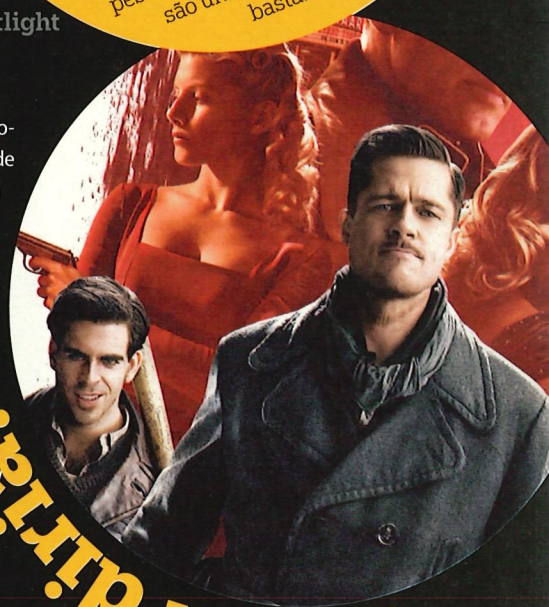
Protagonizado por Jamie Foxx e Gerard Butler sob direcção de F. Gary Gray ("The Negotiator"; "A Man Apart"), "Law Abiding Citizen" situa-se em Filadélfia e narra a história de um homem que decide fazer justiça com as suas próprias mãos aos assassinos da sua família, assim como ao sistema de justiça criminal. Depois de assistir à sua mulher ser violada e filha assassinada numa invasão doméstica, Clyde Shelton (Butler) é informado que os responsáveis apenas terão uma pena ligeira já que as provas foram comprometidas pelos investigadores forenses. Desesperado, Shelton tenta convencer o magistrado do Ministério Público, Nick Rice (Foxx), a levar o caso a tribunal mas este tenta fazer ver ao protagonista que o processo não tem consistência suficiente aos olhos da Lei.

Encontros Imediatos De 4º Grau



No estilo de filmagens "amadoras" que popularizaram filmes como "Blair tch Project" ou "Cloverfield", "The Fourth Kind" é, alegadamente, baseado numa história verídica e clama conter gravações reais de um encontro de quarto grau! UAU! A história desenvolve-se através do relato da Dra. Tyler (Milla Jovovich), numa entrevista gravada em 2002, revisitando o seu drama à época em que visitava pacientes que, supostamente, contactaram com seres de outro planeta. O filme está disponível no circuito de vídeo norte-americano mas só estreia em Portugal a 22 de Abril.

Em "Inglourious Basterds", durante a cena do incêndio no cinema, o fogo descontrolou-se e a temperatura do cenário subiu aos 1200 graus centígrados. Eli Roth e Omar Doom quase viraram churrasco! Tarantino estava sentado numa grua, com um fato à prova de fogo, numa câmara. Ninguém quis parar e estragar a cena. Após o incidente, os bombeiros concluíram que mais 15 segundos e a estrutura teria um colapso e incineraria os actores. Roth e Doom ainda foram tratados a queimaduras ligeiras. Depois não digam que Tarantino, e as pessoas que trabalham consigo, não são uns grandes malucos... bastardos!



Quem diria?

6. A HISTORY OF VIOLENCE
(D. Cronenberg, 2005)
Aparentemente normal, um homem refaz a sua vida numa vila pacata, após um passado conturbado no seio da Máfia. Mas o seu disfarce não pode durar para sempre... Baseado na BD do mesmo criador de Judge Dredd.

5. SPIDER-MAN 2
(Sam Raimi, 2004)
Raimi conseguiu superar-se na sequela do filme do aracnídeo, apresentando mais acção e menos lamechice, mantendo ainda assim a trama fiel às suas raízes. Alfred Molina está impressionante na pele e tentáculos do Doc. Ock!

4. 300
(Zack Snyder, 2006)
Também baseado na obra de Miller e a premissa não poderia ser mais simples: 300 espartanos contra milhões de persas. Quem ganhou? Os persas, claro! Mas não sem antes levarem uma valente "coça". E a mítica frase «Thi-ziz-zpar-taaaa!» ficará para sempre na memória!

3. SUPERMAN
(Richard Donner, 1978)
Christopher Reeve está para o Super-Homem, como a Gillette está para as lâminas de barbear. O primeiro filme baseado na BD criada por Jerry Siegel e Joe Shuster será recordado para sempre e qualquer sequela ou *remake* será considerado *kriptonite*!

2. BATMAN: THE DARK KNIGHT
(Christopher Nolan, 2008)
Eis o momento em que o vilão Joker tira total protagonismo ao super-herói. A proeza coube ao falecido Heath Ledger num trabalho que lhe valeu um Oscar *post-mortem* pela sua tresloucada interpretação.

1. SIN CITY
(Robert Rodriguez, 2005)
Baseado na novela gráfica de Frank Miller, Rodriguez conseguiu transpor para o grande ecrã todo o ambiente *noir* presente nas quatro narrativas cruzadas. Uma trama acinzentada pela corrupção e pincelada de vermelho sangue.

Mesmo no meio de tanta seriedade, derivada de uma guerra de escala intergaláctica entre humanos, *aliens* e organismos parasíticos, a mitologia Halo tem uma subtil, mas manifesta, dose de humor.

Entenda-se que falamos de um universo em que alienígenas púrpura (ou lilás ou violeta, até porque não sou grande entendido nestas matérias) "estrebucham" em praias paradisíacas, enquanto outras criaturas, mais atarracadas – como que saídas de um movimento (muito) *underground* de *stand-up comedy* – lançam "piadolas" atrás de "piadolas" sobre tudo o que mexe, correndo em círculos e agitando os braços pelo ar em desespero quando a coisa dá para o torto, o que também tem a sua graça. Armas extraterrestres disparam agulhas "cor-de-rosinha", com efeitos sonoros fofinhos a condizer (*pew pew*!), e uma Inteligência Artificial, com demasiado bom aspecto, tem fantasias sexuais com um super-soldado, armado até aos dentes, designado Master Chief. E vice-versa, agora que penso nisso.

Comic relief (que recentemente vim a saber poder referir-se também a um humorista "aliviado", com muita alegria, por um elemento do sexo oposto) é o que não falta nos jogos Halo. Porque o objectivo até pode ser salvar o mundo: mas isso não significa que não nos possamos divertir a fazê-lo.

Heart Of Darkness

Neste aspecto, Halo: Reach é um valente murro (espada de energia, pronto!) no estômago. A produtora da trilogia Halo - a Bungie - está seguir a tendência de outros estúdios de produção e a enveredar pelo "lado negro"; criar um jogo mais carrancudo, *gritty*; «uma trama mais escura de honra e sacrifício numa escala que nunca tentámos antes», nas palavras do director criativo deste quinto – e último – título Halo *made by* Bungie, Marcus Lehto. Esquece, portanto, alguns dos elementos mais "bem-dispostos" que, até aqui, caracterizaram a série.

Não se quer com isto dizer que Reach será assim tão diferente dos episódios anteriores. Falando das mecânicas de jogo, muito pelo contrário! Reach é um jogo de acção na primeira pessoa com todos os "Haloísmos" a que tem direito: combate de proximidade e a longas distâncias; assaltos a campos inimigos a pé e em (novos e velhos) veículos; ataques em grupos, com companheiros que agem autonomamente; e tudo com o estilo de jogo Halo, emblematicamente pesado, metódico e épico ao qual nos temos vindo a habituar.

"Diferente" é que a Bungie tenciona com

Halo: Reach
Comédia negra

Os progenitores de uma das séries de videojogos mais influentes do nosso tempo estão prestes a partir para outra. Reach é o último e definitivo Halo da Bungie – o culminar de um trabalho de dez anos que teve início em **Halo: Combat Evolved**. **NUNO RAMOS**

Sistema Xbox 360
Editora Microsoft
Data de lançamento Outono

Reach abandonar os cenários mais "apertadinhos" que definiram, em especial, o segundo e terceiro episódios Halo, em prol de ambientes mais extensos ou *sandbox a la* Halo: Combat Evolved (2001). Nada contra. Outro aspecto partilhado entre ambos – e **Halo 3: ODST** – inclui o sistema de saúde, cuja vitalidade não recarrega automaticamente (o escudo sim).

Tecnicismos

Halo: Reach está em produção desde que a Bungie fechou o "estaminé" para **Halo 3** (2007). Possui um novo motor de jogo (ou por outras palavras, "altes gráfiques"), Inteligência Artificial aperfeiçoada e outros tecnicismos que costumam receber mais atenção do que realmente merecem.

Mais importante é o novo sistema de equipamento que vem para substituir os itens "usa e deita fora" de Halo 3. Isto porque Reach apresenta habilidades que persistem com a personagem como o Sprint (velocidade aumentada), o Active Camo (camuflagem) e o Jet Pack (manobras no ar) - poderes que recarregam após a utilização. Adicionalmente, espera-se uma nova mecânica para mortes instantâneas, despoletada mediante o pressionar de alguns botões. Será interessante perceber de que forma é que estas novidades vão influenciar a dinâmica da vertente *multiplayer* online, tão importante para a esperança média de vida de um título Halo.

De realçar é ainda o regresso da personalização (meramente estética) das armaduras cujas alterações serão, pela primeira vez, consistentes nos modos *single-player*, *multiplayer* online e cooperativo.

Reach bem que pode não ser Halo 4, a continuação da vida costumeira de Master Chief ou o início de uma nova trilogia. Mas também não é nenhuma expansão. É, sim, um título totalmente novo, com novas personagens, locais e desafios para suplantar. O *magnus opus* da Bungie?

Termin... Começa a luta!

Após uma trilogia de jogos Halo, que narraram as proezas daquele que é, agora, um dos maiores ícones da cultura dos videojogos, o estúdio de produção norte-americano apresenta uma prequela. Deu-lhes para acabar à George Lucas.

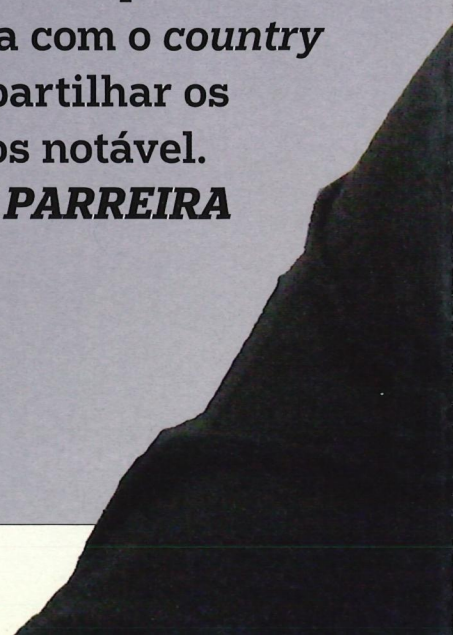
O protagonista é outro – um novo supersoldado, com o nome de código Noble 6. Os problemas também. Mas o desfecho de Reach é sabido de antemão: a coligação de espécies alienígenas, conhecida por Covenant, ceifará a vida a 700 milhões de pessoas. A Bungie estava a falar a sério quando revelou que este seria um título mais "negro".

Agora já sabes o final de Halo: Reach. Resta-te conhecer a jornada.

Entrevista a Pedro Almeida

O senhor PlayStati

Quando em 1995 lançou a primeira PlayStation em Portugal, Pedro Almeida estava longe de imaginar o estrondoso sucesso que a consola da Sony iria atingir no nosso país. Quinze anos depois, a Smash! sentou-se à mesa com o *country manager* da Sony CE Portugal e convidou-o a partilhar os altos e baixos de uma carreira a todos os títulos notável.
Entrevista conduzida por JORGE VIEIRA e RUI PARREIRA



UGAL

on

O INÍCIO DA CARREIRA

Smash!: Como é que um jovem licenciado em Economia no ICSTE foi parar ao negócio dos videojogos?

Pedro Almeida: Eu sempre gostei de videojogos. Comecei com a TV Brinca, fui para o Spectrum (acho que fui das primeiras pessoas a ter um em Portugal) e era apaixonado pelo tema. Depois estive uma fase desligado, não apanhei a época dos Ataris e Commodores mas, no Spectrum, ainda me dediquei a programar e a fazer jogos. Depois, uns anos mais tarde, passei para o PC, um IBM PC1 parece-me. Fui para o ISCTE e tirei o meu curso, procurando depois algo relacionado com a indústria do entretenimento, mas tive que me sujeitar com aquilo que existia no mercado e fui para uma empresa de papel higiénico, a Renova. Estive lá a estagiar e acabei por ficar - era em Torres Novas e tinha de fazer 200 quilómetros todos os dias, ir e vir.

Decidi mandar currículos para empresas de vídeo, nomeadamente a Lusomundo. Fui a uma série de entrevistas e contrataram-me. Pensei que ia começar a trabalhar em vídeo e disseram-me «não, não! Tu vais trabalhar com videojogos» e deram-me uma caixa cinzenta para levar para casa com meia dúzia de jogos. E eu, pronto, não era bem isto que tinha em mente, pois não estava a par do mundo das consolas. Conhecia a SEGA Saturn e as pessoas perguntavam-me onde eu trabalhava na indústria dos jogos. Eu respondia que era uma coisa chamada PlayStation. «Playquê?», respondiam.

No dia seguinte, ao levar a consola para casa, estava mais que convencido (os jogos eram, se não me engano, o **Ridge Racer** e o **Tekken**). Na altura, eu jogava a coisas no PC como o **Police Quest** e o **Space Quest**, e achei aquilo muito mais prático e engraçado. Um jogo que se tornou emblemático foi o primeiro **Tomb Raider**, o qual fiquei acordado até "às tantas" a jogá-lo e que foi, de facto, quando constatei todo o potencial da máquina. Foi a primeira vez em que se puséssemos, lado a lado, um mesmo jogo a correr na PSOne e na SEGA Saturn víamos a diferença. Apanhei uma altura muito engraçada do crescimento dos videojogos, sendo na altura responsável e gestor de produto de uma marca pequenina, a PlayStation, e acompanhei-a até que ela se tornou na máquina líder no mercado nacional. Nós, em 1997, já éramos líderes, dois anos após termos lançado a máquina em Portugal quando a SEGA Saturn já cá estava em 1994. E a SEGA já tinha todo o espólio da Mega Drive, um êxito estrondoso em Portugal, tinha vendido na altura cerca de 250 mil máquinas. Para a época era brutal!

A publicidade da Mega Drive nunca apelou muito ao *mass market* (...) era uma máquina muito infantil. A PlayStation, pelo facto de ter um catálogo de jogos muito forte e de melhor qualidade abriu outras portas. Portanto, foi assim que vim parar aos videojogos...

Quando dizes aos teus amigos que trabalhas na indústria dos videojogos, não és gozado por jogares e ainda te pagarem por isso?

Obviamente! São aqueles *clichés* normais. É engraçado que até para aí ao ano 2000 eu gabava-me de dizer que tinha acabado todos os jogos da PlayStation e tinha isso quase como um princípio. Na altura, tinha mais tempo livre, não só para tentar vender os jogos mas para explorar da melhor maneira possível todos os títulos para a plataforma crescer e, por isso, à noite, jogava a todos, mesmo àqueles jogos impensáveis.

Hoje em dia ainda consegues, pelo menos, experimentar tudo?

Sim, mas agora consigo olhar para um jogo e ver logo o que é que é. Ao fim destes 15 anos a ver jogos, ganhei alguma capacidade para os analisar de imediato. Aquilo que falta depois, obviamente, é ler um pouquinho sobre o jogo, para saber aquilo que vou ver. Todos aqui já temos um pouco dessa percepção em olhar para um jogo e tirar-lhe logo as medidas.

Alguma vez te arrependeste de enveredares por esta carreira na Sony PlayStation?

Não. Acho que a indústria dos videojogos é a que mais tem crescido nos últimos anos. Tive a oportunidade de estar à frente de uma empresa grande em Portugal, a Sony Pictures Entertainment, e uma consola oferece-te todos os dias um novo desafio. Nunca me arrependi e não me hei-de arrepender. Além disso, como referi há pouco, sempre tive um grande gosto por vídeo e cinema. E cada vez mais assistimos à convergência entre o cinema e os videojogos, o melhor de dois mundos.

O LANÇAMENTO DA PLAYSTATION

Recordas-te de alguma história engraçada relativa ao lançamento da PlayStation que queiras partilhar?

Tantas! Por exemplo, quando vendíamos 10 máquinas [PSOne] era uma festa, pois mal sabíamos que passados anos iríamos vender centenas de milhares. Na altura a SEGA liderava em Portugal e as pessoas só conheciam essa marca. Nós tivemos a sorte, ao entrar com uma nova máquina, de ter a marca Sony a dar credibilidade.

Se a SEGA dominava, como conseguiram mudar a mentalidade dos portugueses com uma nova marca?

Deveu-se ao crescimento da Sony ao longo dos anos em Portugal. Foi importante ter uma

As escolhas de Pedro Almeida

Jogo favorito: SOCOM
Filme: "Zelig" (Woody Allen, 1983)
Automóvel de sonho: Porsche
Clube: Benfica
Género musical: Rock
Livro: "A Queda"
Destino de férias: O meu sofá
Gadget que não dispensa: PC
Elemento mais importante na vida: Família

Quando vendíamos 10 máquinas [PSOne] era uma festa, pois mal sabíamos que passados anos iríamos vender centenas de milhares! Na altura a SEGA liderava em Portugal e as pessoas só conheciam essa marca. Nós tivemos a sorte, ao entrar com uma nova máquina, de ter a marca Sony a dar credibilidade.

estrutura dedicada à área do entretenimento dentro de uma empresa grande - na altura era a Lusomundo que, mais tarde, passou a PT Multimédia – e uma aposta directa no mercado português vocacionada nos videojogos.

Em relação à PlayStation 2, qual achas que foi o factor mais importante para o seu sucesso: o impressionante catálogo de jogos ou a oferta de um leitor de DVD barato?

Por ordem de prioridade, o facto de a consola ter um catálogo extenso e a qualidade dos jogos que máquina tinha. Mas em Portugal, na altura em que a máquina saiu, foi extremamente importante o facto de integrar um leitor de DVD. Era uma espécie de "2 em 1", pois os leitores eram mais caros que a PlayStation 2, ou seja, foi mais importante a PS2 suportar DVDs do que a PS3 ter um leitor de discos Blu-ray.

O salto tecnológico do VHS para DVD foi maior do que a passagem do DVD para Blu-ray. E a adesão das pessoas ao DVD foi, naturalmente, maior face ao Blu-ray. Durante dois anos a PS2 equivalia a 50 por cento do mercado total de DVDs, era claramente a marca líder. Mas ainda assim, no caso da PS3, 95 por cento do mercado de leitores Blu-ray é a PlayStation 3.

E achas que o Blu-ray vai mesmo substituir o DVD?

Durante mais algum tempo vão ambos coexistir. Tem tudo a ver com a política de preços dos distribuidores de discos Blu-ray. Enquanto este formato não estiver a um preço similar ao DVD, as pessoas não vão estar interessadas em dar o salto. Em países como a Inglaterra e os Estados Unidos tem estado a funcionar muito bem, mas houve uma estratégia de preços diferente.

Referiste que, quando a PSOne chegou ao mercado, os videojogos eram vistos como uma brincadeira de crianças. Todavia, hoje em dia já são vistos como uma área de entretenimento tão importante como o cinema, música...

Os videojogos, em Portugal, são uma área de entretenimento muito maior que o cinema e a música. E por ai, também, o nosso interesse em investirmos no mercado e lutarmos contra a pirataria, porque não queremos acabar no estado em que está a indústria musical.

E achas que a PlayStation desempenhou um papel decisivo nessa mudança de mentalidades?

Foi a marca que mais investiu em Portugal e permitiu essa mudança. Creio que, a nível de conteúdos, nunca descurámos o entretenimento familiar, diria quase como o nosso *core market*. Sempre procurámos ter jogos para cada nicho do mercado.

Uma das razões do sucesso da PlayStation em Portugal foi a localização dos jogos. Há 10 anos eu diria a colegas vossos que os jogos iriam ser editados em Português e, basicamente, ouvia

PASSATEMPO

Para te habilitares a ganhar um dos 3 jogos Guitar Hero: Van Halen para PS3 que a Ecofilmes e a Smash! têm para te oferecer, responde à seguinte questão:

Como se chamam os irmãos que formaram a famosa banda?

Envia a tua resposta até ao próximo dia 30 de Abril para o e-mail leitores@revistasmash.com, com o assunto "passatempo Guitar Hero: Van Halen". Não te esqueças de incluir os teus dados pessoais, caso contrário a participação não será válida.

um coro de impropérios a afirmar que isso era inadmissível e que a versão original é que era boa e, hoje em dia, prova-se pelas vendas que a localização dos jogos alargou o mercado. E não se trata só daqueles jogos que tradicionalmente deveriam estar em Português, como os sociais, mas também alguns mais específicos, *hardcore* mesmo. Para nós tem sido uma aprendizagem, cada localização é um desafio – existem umas que saem melhor que outras, mas a qualidade geral é boa. É um investimento muito grande, para um mercado como o português, mas é uma forma de o alargar. Pessoas de todas as idades e estratos sociais podem assim conviver com os videojogos.

A nossa missão é ter tudo em Português. Existem, por vezes, constrangimentos de tempo e pode haver títulos que, pela sua natureza, possam passar ao lado desta estratégia mas 90 por cento dos nossos títulos estão em Português. Diria mesmo que, na PS3, cerca de 99 por cento dos títulos falam na língua de Camões. Já é política.

A SONY E OS JOGOS EM PORTUGUÊS

Não achas que os jogadores que se habituaram a ouvir Kratos de God Of War na sua voz original não vão ter um choque com o Ricardo Carriço?

É relativamente simples responder a isso. Portugal tem 10 milhões de habitantes e não sei quantos milhões falam Inglês ou consigam ver filmes em Inglês.

Mas isso é a nossa mentalidade cultural, a TVI também tentou, há alguns anos, localizar conteúdos, sem sucesso...

A TVI apostou na localização com a série televisiva "Friends" e creio que deveriam fazer mais pela língua portuguesa. A culpa disto não é apenas da indústria do cinema, pois ela é pequena em Portugal, os filmes são dobrados e nem toda a gente consegue ler legendas, e mesmo legendado não é suficiente.

Eu sou do tempo em que o Rato Mickey falava "Brasileiro". Gostem ou não, quem fala Inglês tem toda a legitimidade para fazer a sua escolha. Agora, se queremos estar no mercado, se queremos alargá-lo e privilegiar todos os consumidores, essa é a nossa missão enquanto empresa.

Por norma, um jogo em Português vende três vezes mais do que um só com versão estrangeira. Houve uma época em que o nosso mercado não tinha a expressão que tem hoje em dia, e nós tínhamos internacionalmente de justificar o esforço de localização que a Sony estava a desenvolver em Portugal. E a forma de o fazer é provar e comprovar com números de vendas.

Como funciona o processo de localização em Português?

Nós temos uma estrutura europeia que contacta o estúdio, fala directamente com o nosso departamento de marketing, o qual entrega *shortlists* de vozes. Depois, nós temos a opção se nos interessa ou não escolher as vozes, se esta se adequa à personagem.

Quanto mais vemos o trabalho feito, mais contentes ficamos com ele e cada vez se torna menos necessário o nosso apoio, porque os projectos são realizados de uma forma extremamente profissional. As pessoas não têm noção mas todas as vozes de cada país vão para as mãos do produtor do jogo (depois de terem sido gravadas localmente) e este dá o seu veredicto sobre o trabalho.

JOGAS PC OU PLAYSTATION?

Qual é a base instalada das vossas consolas em Portugal?

Temos perto de um milhão de PS2 vendidas, quase meio milhão de PSPs e cerca de 250 mil consolas PS3.

E estás contente com a actual quota de mercado da PlayStation?

Somos a empresa com maior quota de mercado do mundo em qualquer plataforma. Mas isto, como disse, resulta do nosso enorme investimento em Portugal e oxalá que, tal como já começou a acontecer, outras empresas façam também esse investimento para fazer o nosso mercado crescer.

Portanto, após a conquista do mercado, vocês focaram-se no seu alargamento, é isso?

No momento em que tivemos uma PSOne com 450 mil máquinas vendidas, o nosso desafio para a PlayStation 2 não poderia passar por esse número, mas sim duplicá-lo.

Por um lado, aumentar o ciclo de vida: a PSO-

Palavras cruzadas

Super Mario: «Faz-me lembrar uma versão do Chalana... mas gordo»
Xbox: «Microsoft»
O bug Fevereiro 2010 da PS3: «Baby boom»
Singstar: «Diversão»
Lara Croft: «Paixão»

ne podia ter tido um pouco mais do que teve e a PlayStation 2 durou um pouco mais. Estamos agora a comemorar o seu décimo aniversário e é uma consola que continua a vender, obviamente a um preço muito atractivo mas que mantém vendas interessantes, sendo claramente a terceira consola do mercado e a milhas da quarta. O que significa que uma máquina com dez anos de idade continua a ser uma excelente oferta para o consumidor.
O nosso desafio com a PS3 é ir ainda mais longe. A PS2 está a 99 euros e existem jogos de nove euros, e é preciso realçar que nunca deixámos de lançar novidades, algo muito importante. São as novidades que impulsionam o mercado do entretenimento. Mas, claro, o nosso principal foco será a PS3 e a PSP que estão com níveis de crescimento mais elevados.

Falando na portátil, pensas que a PSPgo ficou aquém das expectativas dos consumidores?
É um produto, talvez, demasiadamente avançado para a realidade portuguesa pois é baseado, sobretudo, no online. Cumpre os seus objectivos mas a PSP-3000 continua a ser o modelo que mais vende.

A própria Sony já havia afirmado que o mercado ainda não estava preparado para uma consola exclusivamente baseada na distribuição digital. A PSPgo vem confirmar isso?
A PSPgo tem o seu mercado, o seu tipo de consumidor. A 3000 é para um público menos dedicado ao online, que prefere o suporte físico. São dois produtos que se equivalem, a PSPgo tem as suas vantagens a nível de design e tamanho, assim como qualidade de ecrã. São dois produtos que se complementam e a verdade é que, num mercado português que não é número um a nível de online na Europa, a PSP-3000 continua a merecer a preferência dos consumidores.

A CONCORRÊNCIA

Como encaraste a entrada da Nintendo em Portugal?
De forma excepcional! Que haja mais empresas a investir no mercado português, que o ajude a alargá-lo, e a Nintendo já está a fazê-lo.

> Por norma, um jogo em Português vende três vezes mais do que um só com versão estrangeira. Houve uma época em que o nosso mercado não tinha a expressão que tem hoje em dia, e nós tínhamos internacionalmente de justificar o esforço de localização que a Sony estava a desenvolver em Portugal. E a forma de o fazer é provar e comprovar com números de vendas.

Mas pensas que a Nintendo apostou no crescimento do mercado ou tem-se limitado a tentar conquistar quota de mercado à Sony?
Tem alargado o mercado. O mercado de *hardware* português cresceu à volta de 30 por cento no ano passado, penso que terá sido o maior crescimento na Europa ou até no mundo, não disponho agora de dados concretos. E muito desse crescimento deu-se, obviamente, devido à PlayStation 3 que cumpriu os seus objectivos e continua na sua senda de crescimento e ao investimento da Nintendo que foi buscar novos consumidores.

Sentes que já não estás sozinho nesta luta?
Sentimos que gostávamos que as outras empresas investissem também mais e que, juntos, faríamos do nosso país um mercado maior e melhor.

E no que concerne à divisão Xbox da Microsoft?
Claramente, aquilo que os diferencia em relação à Sony e Nintendo é o nível de investimento no nosso país.

Mas sendo a Microsoft Portugal reconhecida como uma das melhores filiais do mundo, isso não é um pouco contraditório?
Seria injusto da minha parte apontar baterias à divisão portuguesa. Serão, provavelmente, orientações internacionais da própria companhia, não faço ideia. Posso dizer que gostávamos que investissem e fizessem melhor. Era bom para todos.

MOVE E PLAYSTATION NETWORK

Por falar em crescimento, a PlayStation Move é mais um passo nesse sentido?
Claramente será mais uma arma importante de que vamos dispor ao longo dos próximos anos. O conceito deste tipo de interfaces foi nosso, não esqueçamos que fomos pioneiros com essa tecnologia, com o EyeToy.
Agora temos uma tecnologia que acreditamos estar à frente de tudo aquilo que foi apresentado até à data e estamos muito confiantes que temos produtos excepcionais para lançar no próximo Natal. E vamos procurar ter esses produtos não só para o mercado *mainstream*, mas também para os jogadores *hardcore*. Podem

PLAYSTATION® Network

ter a certeza que vão haver muitos jogos interessantes e a tecnologia foi muito bem recebida pelos produtores *third party*, um sinal muito importante para a PlayStation Move.

Vocês agora precisam ter mais cuidado com o vosso discurso sobre produtos para o Natal, quando se referem ao Move... Não vão fazer jogos para a concorrência, certo? (risos)
Pois, Natal lá fora não significa nada... Mas podemos dizer, o Natal é nosso! (risos)

O acesso à PlayStation Network sempre foi gratuito, com a Sony a defender que é uma mais-valia para a PS3. Mas começam a surgir notícias de que pretendem lançar um serviço de subscrições Premium. A confirmarem-se esses rumores, não pensas que isso será uma espécie de marcha atrás na vossa estratégia para o online?
Não. No devido tempo anunciaremos os nossos planos, mas o que posso dizer neste momento é que tudo o que está disponível gratuitamente vai-se manter gratuito.

Portanto, o acesso à PSN irá continuar a ser gratuito e iremos assistir ao lançamento de novos serviços pagos, é isso?
O que anunciarmos... Mas o que é gratuito hoje em dia, irá manter-se.

Na tua opinião, quando é que o mercado irá dar o salto para o digital?
Penso que ambas as realidades irão ainda coexistir durante muitos anos. Curiosamente, um dos produtos de maior sucesso com o lançamento da PSPgo foi os cartões pré-pagos. Eles estão no *top* de vendas superando qualquer jogo de retalho em Portugal. Este cenário é possível porque veiculámos um negócio de acesso online através dos retalhistas normais. Ou seja, neste momento eles estão envolvidos no nosso negócio online com 90 por cento das vendas. E com uma vantagem extra para eles: os cartões são sempre novidade e o custo de *stock* é mínimo do ponto de vista de envelhecimento do produto. E sendo um produto mais pequeno, em termos de *stock*, podem ter uma parede toda dedicada a ele.
O mercado online, como nós o encaramos, irá sempre passar pelos nossos retalhistas. Seja através dos cartões pré-pagos, seja pela instalação de um canal próprio no seio da PlayStation Store onde possam fazer o seu negócio de comercialização.

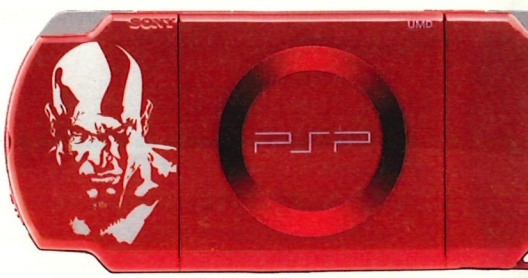
A PlayStation em Portugal

«Uma vez fui a uma terra chamada Feijão, para aí a 40 quilómetros de Pampilhosa da Serra, que para lá chegar tínhamos que nos enfiar por um caminho de cabras. E era o único sítio onde eu estava onde, supostamente, podia encontrar um restaurante. À noite, resolvi ir por Feijão e vejo ao longe na rua duas crianças. E digo para mim "coitadas, vivem aqui no meio da serra, sem nada para fazer, sem PlayStations...". E não é que, quando vou a passar por elas, estavam a falar da PlayStation! Foi uma sensação brutal!».

A PRODUÇÃO DE VIDEOJOGOS EM PORTUGAL

Já trabalhas na área dos videojogos há 15 anos. Não te sentes um pouco frustrado por a produção de videojogos em Portugal não ter acompanhado o crescimento explosivo que se verificou a nível internacional?
Têm existido alguns projectos em Portugal mas, obviamente, temos de olhar para a dimensão do país e os custos envolvidos. Podemos fazer um paralelismo com o cinema português. Os valores de produção nos grandes títulos não são comportáveis para um país pequeno como Portugal. Têm havido alguns projectos que temos tentado acarinhar para PlayStation que irão ser anunciados em breve. Portugal tem tido sucesso a nível de conteúdos, nomeadamente no campo dos telemóveis (vide o caso da YDreams). Aquilo que é necessário hoje em dia, havendo muita gente com talento, é a capacidade de investimento. Existem projectos de qualidade mas depois esbarram na falta de financiamento.
Não é a nossa missão apoiar, a Sony tem os seus próprios estúdios, mas sempre que possível tentamos colaborar.

A Seed Studios está a desenvolver o jogo Under Siege para a PS3. Como tem sido o processo de colaboração com esse estúdio português?
Já tivemos reuniões com eles, muito antes de se saber alguma coisa sobre o projecto, nós tivemos oportunidade de vê-lo. O jogo já era para sido editado no ano passado mas não saiu.
É preciso ter capacidade para fazer face aos custos e ter a certeza que o produto final vai ter sucesso. Nós também nos debatemos com essa questão com o **Gran Turismo 5**. Mas, pelo que já vimos, o Under Siege é um produto para



Há 20 anos não passávamos de meia dúzia de "gatos-pingados" e agora somos centenas de milhares de jogadores. E se olharmos para a realidade com que estamos a competir - a televisão, a Internet, os filmes - somos nós que estamos a ganhar essa guerra.

PlayStation Network bastante ambicioso e que envolve um elevado nível de investimento, e a Seed Studios não quer correr o risco de lançá-lo no "vazio". Estamos a falar de dezenas de milhares de euros, só de custo de produção. A isto junte-se o custo de marketing e distribuição.
É muito positivo termos pessoas com coragem, capacidade e inteligência para fazer este tipo de projectos, mas temos sempre de ter em conta a escala do nosso país. É de louvar a carolice daquela pequena equipa para competir com projectos de outros países, com outro tipo de recursos.
Hoje em dia estamos a falar de estúdios com 50 ou 60 pessoas, que fazem coisas "fantásticas" como o "homem da relva" (risos). No outro dia estava num jantar em que estava um indivíduo na mesa, perguntei-lhe o que ele fazia e ele respondeu: «faço relva». Era um tipo de Liverpool, cuja função era apenas fazer relva, e havia ainda outro que se encarregava dos potes! Cada vez que a Sony cria um jogo que tenha potes ou vasos, ele só faz isso. Quando o conheci ele estava a fazer o **Medievil** mas, se for preciso uma "mãozinha" nos nossos estúdios norte-americanos para o God Of War, ele manda para lá os potes. Modelação 3D de vasos...
No nosso estúdio em Cambridge um tipo especializou-se em água, durante a produção do **Primal**, e estava a dar-se muito bem pois arranjaram lá um algoritmo qualquer, e depois andaram a exportar água (risos) para os outros estúdios que precisem de água. Em Portugal, o tipo que faz a relva, faz os potes, as personagens e, se for preciso, ainda dá as vozes!

Ficaríamos muito contentes se tivéssemos jogos a ser produzidos em Portugal, como em Espanha, onde se vêem diversos títulos a serem lançados, bem como países do Leste. Por exemplo, o **InviZimals** é feito em Espanha e existem mais jogos a ser feitos aqui do outro lado da fronteira.

A FORÇA DA PLAYSTATION

Em Portugal, poderíamos comparar a PlayStation à Gillette, ou seja, a marca transformou-se no próprio produto em si?
É claro que, como empresa, é sempre uma honra associar uma forma de entretenimento a uma marca mas também é desafiante, pois não podemos baixar os braços e deixar de investir. Mas pode haver sempre o reverso da medalha, como aquelas notícias do género "Rapaz morre electrocutado enquanto jogava PlayStation": até podia nem ser uma consola nossa, mas lá está a associação.

Que palavra escolherias para resumir 15 anos de PlayStation em Portugal?
Encorajador. Olhando para o que a Sony tem feito, e o impacto que os videojogos têm agora na vida das pessoas, é um orgulho. Há 20 anos não passávamos de meia dúzia de "gatos-pingados" e agora somos centenas de milhares de jogadores. E se olharmos para a realidade com que estamos a competir - a televisão, a Internet, os filmes - somos nós que estamos a ganhar essa guerra.

Trocarias a Sony PlayStation pela oportunidade de lançar uma nova consola em Portugal? E o que pensas que estarás a fazer daqui a dez anos?
Não. Porque a PlayStation tem sempre novas consolas! Estamos optimistas com os novos produtos a serem lançados.
Daqui a dez anos, a PlayStation 4, 5, 6... (risos) Não, acho que cada vez mais vai existir uma convergência na indústria do entretenimento e vão-se abrir novos horizontes aos videojogos e à forma como hoje os encaramos.

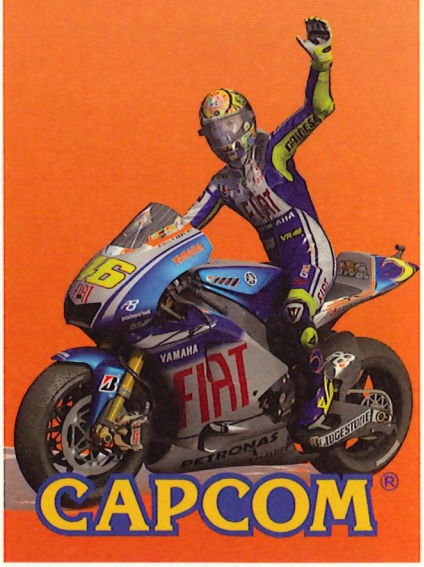
PASSATEMPO

MotoGP 09/10

Para te habilitares a ganhar um dos 3 jogos MotoGP 09/10 para PS3 que a Ecofilmes e a Smash! têm para te oferecer, responde à seguinte questão:

Em que ano foi inaugurado o famoso evento MotoGP?

Envia a tua resposta até ao próximo dia 30 de Abril para o e-mail leitores@revistasmash.com, com o assunto "passatempo MotoGP 09/10". Não te esqueças de incluir os teus dados pessoais, caso contrário a participação não será válida.

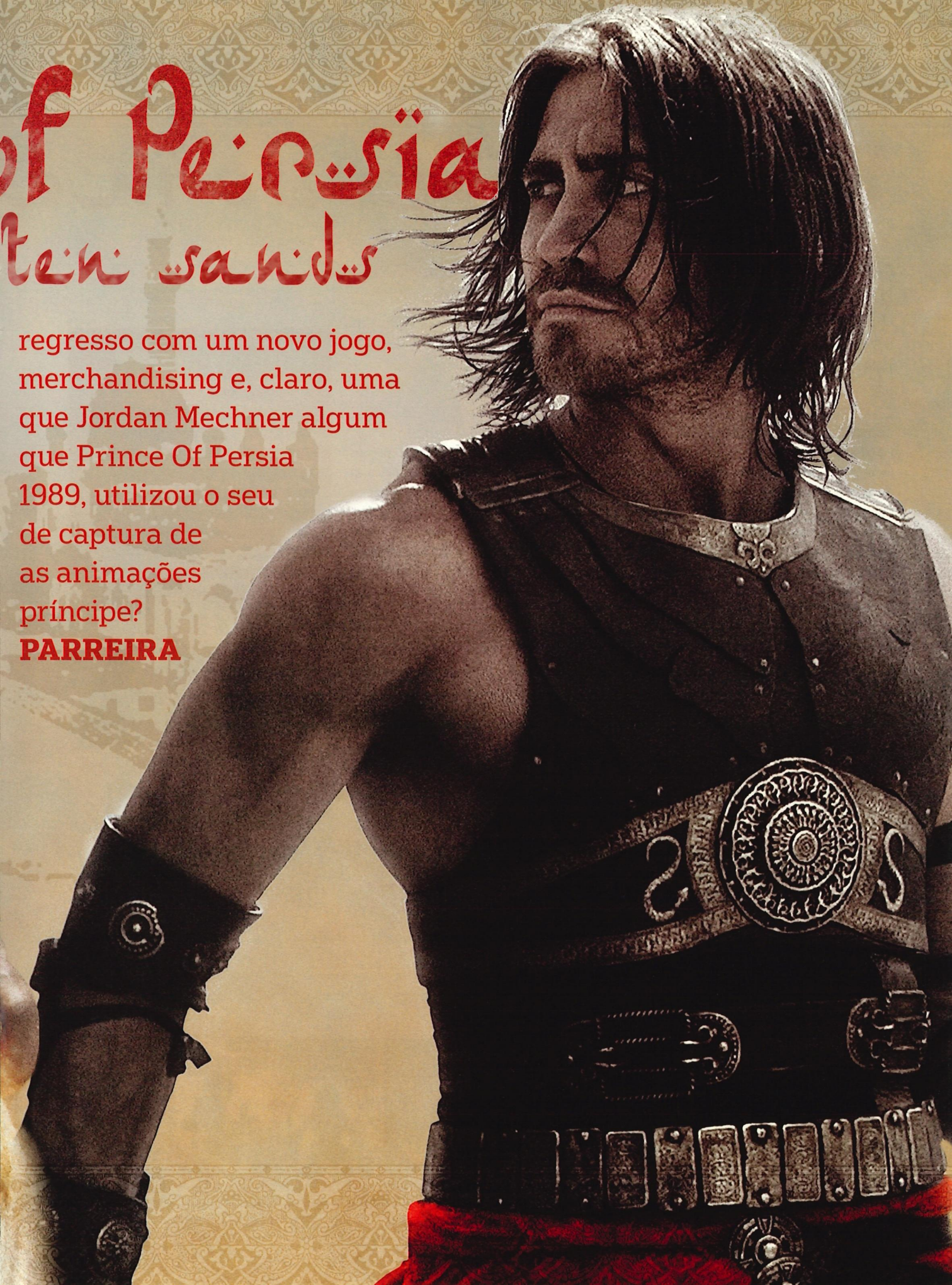


Prince o
The forgot

O herói das Arábias está de
banda desenhada, mais
adaptação ao cinema. Será
vez imaginou o sucesso
iria obter quando, em
irmão como modelo
imagens para
do famoso

RUI

# of Persia
ten sands



regresso com um novo jogo,
merchandising e, claro, uma
que Jordan Mechner algum
que Prince Of Persia
1989, utilizou o seu
de captura de
as animações
príncipe?

PARREIRA

Prince Of Persia

Um universo inc

Criado há duas décadas, Prince Of Persia saltou para outros palcos de entretenimento para além dos videojogos. Do filme que está prestes a estrear às peças de *merchandising* ou novelas gráficas, preparem-se para uma autêntica viagem ao reino das Mil e Uma Noites! **RUI PARREIRA**

Biografia de Jordan Mechner

Partilha a sua paixão entre a escrita de argumentos e o design de videojogos.

A sua criação mais conhecida é, sem dúvida, Prince Of Persia, uma *franchise* que, até à data, vendeu 14 milhões de jogos em todo o mundo. Liberto da produção do próximo episódio - **The Forgotten Sands** - para se dedicar totalmente ao seu velho sonho de levar a série ao cinema, consegue ter ainda tempo para escrever a adaptação deste universo ao mundo da banda desenhada.

A sua carreira começou na década de 80 com **Karateka** e Prince Of Persia, jogos inovadores para a época devido à sua combinação de elementos de acção *arcade* com animações realistas e uma narrativa cinematográfica. O sucesso comercial destes títulos garantiu uma sequela para Prince Of Persia - **The Shadow And The Flame** – e permitiu a Jordan Mechner fundar o seu próprio estúdio independente, a Smoking Car Productions, que produziu o excelente **The Last Express**.

A série Prince Of Persia passou então por um interregno com uma desapontante passagem para o 3D pelas mãos da Red Orb. Mas, em 2001, a Ubisoft adquiriu os direitos da *franchise* e decidiu estabelecer uma ligação estreita dos seus estúdios de Montreal ao inventor da saga para um relançamento em grande.

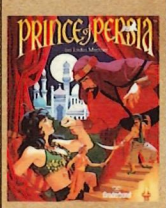
Action Figures

A divisão de brinquedos de Todd McFarlane já tem como pré-reserva *action figures* dedicadas ao filme Prince Of Persia. São cinco bonecos dedicados a Dastan, Tamina e outros guerreiros. Cada um vem equipado com as suas armas correspondentes e têm 12 pontos de articulação.

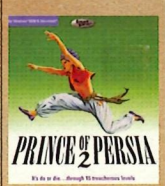
Onde: *www.toywiz.com/princeofpersia.html*

Cronologia

1989 Prince Of Persia



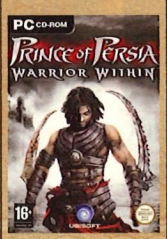
1993 Prince Of Persia 2: The Shadow And The Flame



1999 Prince Of Persia 3D

2003 Prince Of Persia: The Sands Of Time

2004 Prince Of Persia: Warrior Within



2005 Prince Of Persia: The Two Thrones

2005 Prince Of Persia: Revelations (PSP)

...sgotável

O Príncipe da BD

Têm surgido algumas dúvidas sobre as diferentes personagens que assumem o papel do Príncipe, questionando-se se cada encarnação é o mesmo homem ou diferentes figuras, um pouco à semelhança de Link em **The Legend Of Zelda**. Mechner afirma que deseja explorar essa ideia na novela gráfica, a qual se situa nos

séculos IX e XIII em duas histórias interligadas entre o passado e futuro – o início de uma profecia e uma execução.

Existe mais que um potencial Príncipe em cada história mas envolvem situações semelhantes (tal como vemos nos jogos) assentes nas raízes da mitologia e lendas persa. Segundo o autor, as suas principais influências, não só para a BD, como também para os videojogos, foi "Shahnameh", o Livro dos Reis.

A novela gráfica pretende regressar às origens do enredo da série, embora sem ligação aos jogos e filme. Esta conta as desventuras de dois Príncipes - Layth e Guiv - que viveram no século IX, e como as suas histórias estão interligadas à vida de Guilan, uma princesa do século XIII.

Jordan Mechner, com a ajuda na escrita de A.B. Sina e ilustrado pelo casal LeUyen Pham e Alex Puvilland, pretende aqui examinar a "lenda do Príncipe", tendo esta primeira obra sido distribuída pela editora First Second Books em 2009.

Prequela de Sands Of Time

Se o primeiro álbum contém uma narrativa original em relação à série, Mechner encontra-se a produzir uma segunda novela gráfica – "Prince Of Persia: Before The Sandstorm" - desta vez inserida no ambiente de Sands Of Time, servindo como prequela aos eventos do filme.

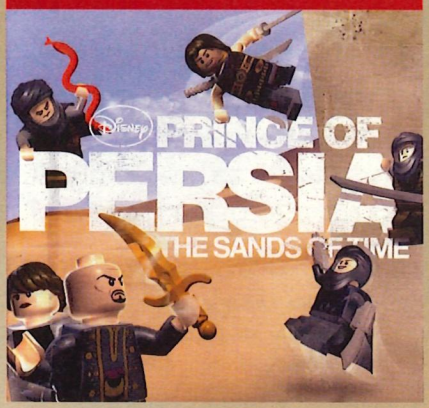
Trata-se de uma espécie de antologia, dividida em seis capítulos, cada um entregue a um artista diferente, com estilos distintos: Todd McFarlane, Bernand Chang, Cameron Stewart, Tommy Lee Edwards, Josh Middleton e Niko Henrichon. A ilustração da capa ficará entregue ao próprio McFarlane, autor de "Spawn".

A novela gráfica será distribuída pela Disney em Abril, um mês antes da estreia do filme.

Prince Of Lego

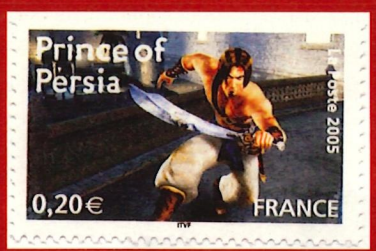
A Disney e a Lego chegaram a acordo para uma linha de bonecos que representam as figuras do filme "Prince Of Persia", tais como Dastan, Tamina e Nizam.

Onde: *www.lego.com/princeofpersia/en-us/default.aspx*



Selo postal Sands Of Time

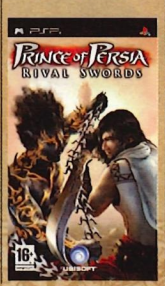
Em 2005, os serviços postais franceses lançaram uma edição de selos baseados em personagens de videojogos sob o tema "Heroes Of Videogames". Entre figuras conhecidas como Mario, Spyro, Rayman, Lara Croft ou Pac-Man, o Príncipe foi igualmente contemplado, na sua versão Sands Of Time.



2005 Battles Of Prince Of Persia (DS)

2007 Prince Of Persia Classic (distribuição digital)

2007 Prince Of Persia: Rival Swords

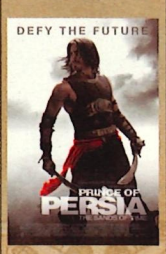


2008 Prince Of Persia

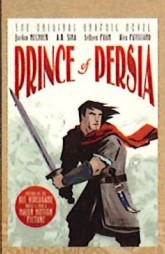
2008 Prince Of Persia: The Fallen King (DS)

2010 Prince Of Persia: The Forgotten Sands

2010 Prince Of Persia: The Sands Of Time (filme)



2010 Prince Of Persia (BD)



Príncipe Da Pérsia: As Areias Do Tempo

E o tempo pergun

Depois de "Tomb Raider", "Prince Of Persia" poderá ser o próximo grande *blockbuster* cinematográfico baseado num videojogo. Conseguirá a magia da Disney e a máquina de produção de Jerry Bruckheimer inundar as salas de cinema com as especiarias de travo exótico das Arábias? RUI PARREIRA

Com a adaptação de Prince Of Persia a chegar ao grande ecrã, regressa a velha questão: será que vai ser mau, ou péssimo? É assim que é olhado o cruzamento entre a indústria lúdica e cinematográfica.

O cineasta alemão Uwe Boll conseguiu criar um mito urbano à custa de adaptações manhosas, contribuindo para a descrença a cada novo "casamento". Por outro lado, as editoras de videojogos não gostam de lhe ficar atrás e gastam o seu *budget* na aquisição de direitos e produções, aproveitando-se sobretudo da máquina de marketing de Hollywood para um aumento de receitas fáceis ("viste o filme, agora joga ao jogo", ou vice-versa).

Mas o futuro até é risonho, observando-se um maior cuidado na forma como ambas as indústrias de entretenimento dão as mãos. Jogos e filmes tendem cada vez mais a complementar-se, oferecendo aos fãs informações e detalhes em forma de universos expandidos. Depois existem sempre aquelas *franchises* com um elevado potencial de rentabilização, justificando valores de produção superiores e servindo não só como *fan service*, mas piscando também o olho a uma audiência *mainstream* que desconhece, por completo, o material original.

"Príncipe Da Pérsia: As Areias Do Tempo" (tal como será conhecido no nosso país) é um desses exemplos e poderá ser a adaptação mais bem-sucedida de sempre após o êxito de "Tomb Raider". Senão vejamos. A licença foi adquirida à Ubisoft, mas a produção será independente e sem ligação à editora gaulesa; está a ser adaptado por um dos maiores magnatas de Hollywood - Jerry Bruckheimer, o senhor responsável pelas películas "Os Piratas Das Caraíbas" e "A Ilha" e séries televisivas como "C.S.I."; trata-se de um filme Disney, o que garante, logo à partida, uma avassaladora máquina de marketing; e o elenco reúne uma mão-cheia de actores consagrados com Jake Gyllenhaal a encarnar o Príncipe, acompanhado de Alfred Molina, Gemma Arterton e Ben Kingsley (na pele do vilão Nizam). Já o criador da série - Jordan Mechner - mostrou-se indisponível para colaborar na criação do jogo **The Forgotten Sands** para se dedicar exclusivamente à produção do filme, e assim garantir que a sua visão não é deturpada pela irreverência pirotécnica de Bruckheimer.

Isto significa que, em termos de valores de produção, "Príncipe Da Pérsia: As Areias Do Tempo" estará no bom caminho, ou melhor, tresanda a *blockbuster a la* Bruckheimer, com

ANDREW COOPER

toü ao tëmpo...

Vaï ver

Trailer do filme (referência YouTube: "v=bZ7Li5w2I-k")

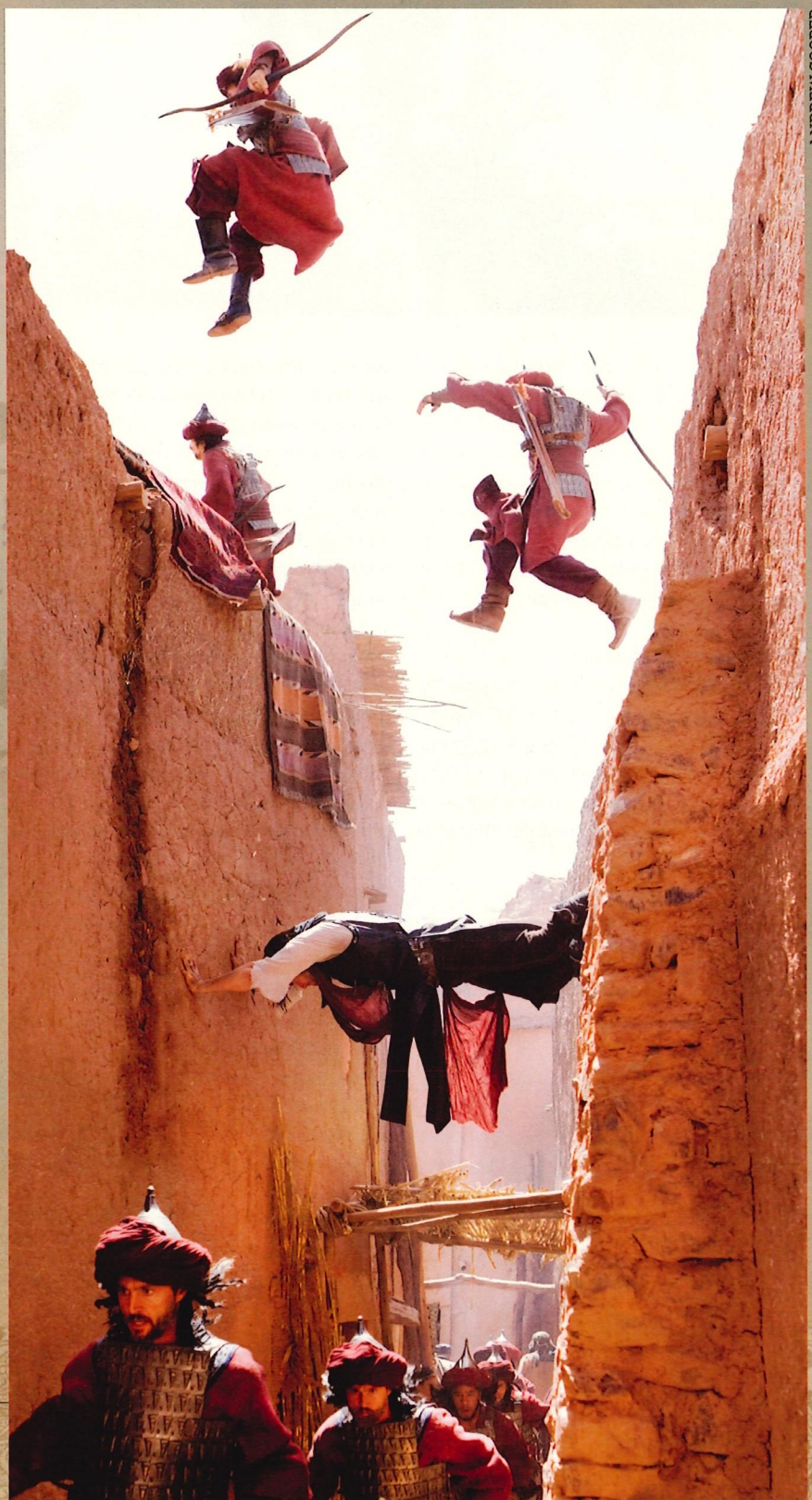
muita pipoca pelo meio. Muitos fãs criticarão, eventualmente, o abuso de CGI (imagens geradas por computador) na composição das imagens, mas esse cunho garante um aspecto muito próximo das aventuras de espada e capa, agora recheadas de elementos sobrenaturais. E é nisso que a série se baseia.

Conhece Dastan, o Príncipe da Pérsia!

"Príncipe Da Pérsia: As Areias Do Tempo" adopta o título do primeiro episódio da trilogia de jogos e, mesmo não se sabendo se os capítulos seguintes serão adaptados, a verdade é que o filme "rouba-lhes" alguns elementos, tais como o corpo da personagem envolver-se em chamas quando utiliza o punhal (**The Two Thrones**) e é absorvido pela areia mística.

O Príncipe, anónimo na série de jogos, chama-se agora Dastan e mesmo que o actor Jake Gyllenhaal estivesse longe de integrar as primeiras escolhas dos fãs, na verdade a sua caracterização e guarda-roupa estão impressionantemente semelhantes ao herói da série, embora baseado na fase mais negra de **Warrior Within**.

No filme, o protagonista foi criado pelo Rei que o adoptou, ainda em criança, resgatando-o de uma vida marginal e de mendigagem (Mechner acredita que o nome Dastan deriva do persa, significando *trickster*, uma espécie de "chico-esperto" vigarista, definindo as suas raízes). Claro que o instinto de sobrevivência nas ruas tornou o jovem capaz de lidar com diversos perigos, a manejar armas e, obviamente, a tornar-se num acrobata nato, elemento vital dos jogos. Outra das alterações que saltam logo à vista diz respeito ao interesse amoroso na película: a famosa



ANDREW COOPER

ANDREW COOPER

princesa Farah não estará presente, sendo agora Tamina o par feminino do herói.
Fiel aos jogos serão as sequências de acrobacias do herói, cuja agilidade lhe permitirá correr pelas paredes, trepar e saltar por locais menos esperados a fim de fugir às hordas de inimigos que correm no seu encalço. Em suma, acção a rodos numa escala épica e muitos mistérios para desvendar.

Perigosas areias...

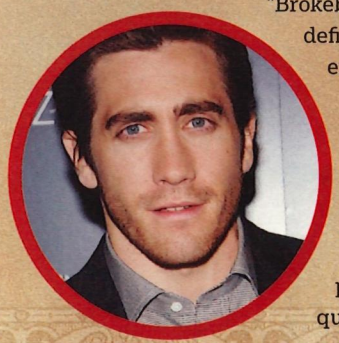
O enredo de "Príncipe Da Pérsia: As Areias Do Tempo" desenrola-se no século VI e inspira-se em mitologias persas. A aventura gira em torno de um punhal ancião, uma prenda dos deuses, capaz de libertar areias mágicas e manipular o tempo, permitindo alterar o curso dos acontecimentos. Caindo nas mãos erradas, a arma tem o poder de escravizar os humanos, transformando-os em aberrantes monstros de areia e, assim, permitir a formação de um autêntico exército das Trevas.
Inevitavelmente, o destino reserva uma surpresa ao Príncipe, forçando-o a proteger o punhal das garras de Nizam e do seu exército de guerreiros de areia, e incumbindo-o da árdua missão de transportar o artefacto até um lugar seguro, um templo secreto. Como seria de esperar, não existe herói sem uma companheira de armas, neste caso Tamina (Gemma Arteton), uma princesa enigmática que o ajudará na sua demanda. O choque de personalidades acaba por ditar um romance escaldante, estando prometidas algumas deixas bem divertidas entre ambos.
"Príncipe Da Pérsia: As Areias Do Tempo" promete efeitos visuais arrebatadores, piscando o olho às aventuras arqueológicas de Indiana Jones (e respectivos clones) com muitos perigos e armadilhas fatais para suplantar. Graças aos efeitos mágicos do punhal, o herói terá a capacidade de abrandar o tempo e, qual "The Matrix", gerando efeitos em câmara lenta nos combates de arregalar a vista.

Por detrás das câmaras

Jordan Mechner (que participa no filme como produtor executivo) escreveu dois *drafts* iniciais do guião com as alterações necessárias para dar vida a este universo no grande ecrã. Inicialmente, a ideia do designer era fazer um

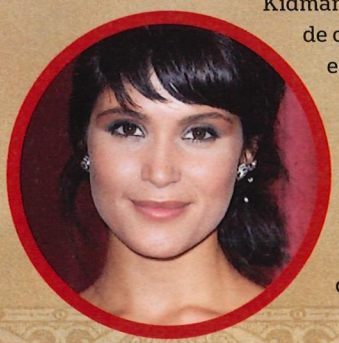
Jake Gyllenhaal (Príncipe Dastan)

Tem apenas 29 anos mas a carreira de Jake Gyllenhaal já é extensa. Deu nas vistas em "Donnie Darko" mas foi com "Brokeback Mountain" que alcançou definitivamente o estrelato em Hollywood, tendo sido nomeado para o Oscar de melhor actor secundário por esse trabalho. Agora, ele é Dastan, um miúdo das favelas que é adoptado pelo Rei para uma vida principesca. Mal sabe ele o que o destino lhe reserva...



Gemma Arterton (Princesa Tamina)

Bruckheimer refere-se à actriz como uma "Gemma" (reparem no trocadilho) com grande potencial, à imagem de uma Nicole Kidman ou Keira Knightley em início de carreira. Gemma Arterton esteve presente em "James Bond: Quantum Of Solace" no papel de uma agente do M16. Neste filme encarna Tamina, uma misteriosa princesa que se irá tornar na companheira de Dastan durante a aventura.



filme animado baseado na trilogia de jogos mas a oferta da Disney/Bruckheimer falou mais alto. O único aspecto que Mechner quis evitar foi que a adaptação seguisse, literalmente, as pisadas do jogo, oferecendo uma nova visão deste imaginário mas mantendo os seus elementos-chave imaculados. E baptizar finalmente o Príncipe com um nome, claro! Com o filme, Mechner deseja explorar as personagens e as relações emocionais entre si, tornando-as mais ricas e expandindo assim o universo do jogo.

Outro aspecto que merece ser realçado é que, embora se baseie num videojogo (com todos os preconceitos artísticos e a herança de fracassos comerciais do passado recente), toda a produção tem sido feita com grande minuciosidade tendo já decorrido seis anos desde o arranque do projecto. A Disney chegou mesmo a referir, no início de 2007, que o filme seria um dos seus *tent poles* (grupo selecto de obras com grande promoção e *budget* elevado de forma a tornar-se rapidamente num sucesso) numa altura em que nem sequer havia um argumento ou o elenco estava constituído, estimando-se que o orçamento de "Príncipe Da Pérsia: As Areias Do Tempo" tenha rondado os 150 milhões de dólares. A cadeira de realizador foi entregue a Mike Newell cujo currículo apresenta a adaptação de "Harry Potter E O Cálice De Fogo". Quanto às filmagens, elas realizaram-se sob o calor infernal dos desertos de Marrocos, onde a equipa se instalou durante oito semanas antes de viajar para os Pinewood Studios, em Londres.

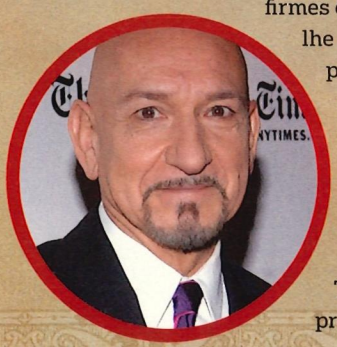
JONATHAN PRIME

Se a dupla Disney/Bruckheiner conseguiu transformar um parque de diversões ("Os Piratas Das Caraíbas") numa série de filmes bem-sucedidos, "Príncipe Da Pérsia" tem tudo para se tornar na próxima mina de ouro de Hollywood. E isso seria excelente para limpar a má imagem das adaptações de videojogos ao cinema e, quiçá, o oposto, tornando a indústria lúdica ainda mais credível, apetecível... e rentável.

"Príncipe Da Pérsia: As Areias Do Tempo" estreia em Portugal no próximo dia 27 de Maio.

Ben Kingsley (Nizam)

Actor veterano que irá para sempre ser recordado pelo seu "Oscarizado" papel em "Ghandi". As suas representações firmes e acutilantes permitiram-lhe ser chamado para diversos papéis de vilão em filmes como, por exemplo, "BloodRayne" ou "Shutter Island". A personagem Nizam, um nobre poderoso, não foge à regra, sendo o responsável por libertar as Areias do Tempo, obviamente, com a pretensão de governar o mundo.



Alfred Molina (Sheik Amar)

É um daqueles artistas que pensamos já ter visto em imensos filmes, mas de que nunca nos lembramos do nome. Este talentoso actor estreou-se em "Indiana Jones E Os Salteadores Da Arca Perdida", destacando-se ainda em filmes como "Homem-Aranha 2", "Espécie Mortal" ou "O Código DaVinci". Em "Príncipe Da Pérsia: As Areias Do Tempo" é Amar, o mentor de Dastan.

Prince Of Persia: The Forgotten Sands

Negras Arábias

A Ubisoft pretende explicar o que aconteceu nos sete anos que mediaram os dois primeiros jogos da trilogia das Areias do Tempo. Por que razão o Príncipe deixou de ser uma personagem ingénua e transformou-se num guerreiro sombrio e pessimista? **RUI PARREIRA**

"Fechada" a trilogia Sands Of Time, a Ubisoft pegou na série Prince Of Persia e enveredou por uma nova direcção artística, introduzindo uma encarnação diferente do Príncipe e novos ambientes na versão editada em 2008. Com o lançamento do filme baseado no primeiro jogo da trilogia, a editora gaulesa não quis perder a oportunidade de regressar a esse ambiente negro e eis The Forgotten Sands, o quarto episódio dessa jornada e que se situa entre o primeiro e segundo capítulos da série. Com Jordan Mechner (o inventor da *franchise*) totalmente absorvido pelo filme, a produção do jogo ficou a cargo dos estúdios de Montreal.

Quem conhece a trilogia não terá dificuldades em encaixar The Forgotten Sands na sua linha temporal, situada no intervalo de sete anos entre os acontecimentos de **Sands Of Time** e **Warrior Within**. Quanto à trama, o Príncipe, após a sua aventura em Azad, visita o reino do seu irmão Malik para descobrir que o palácio real está a ser invadido por um poderoso exército. Malik, desesperado por salvar o reino, comete um erro e liberta as forças das Trevas. Como calculas, mais uma vez será usado o poder das Areias do Tempo numa desesperada tentativa de salvar o mundo da destruição.

Tendo em conta que a história se desenrola após a primeira aventura, começas logo o jogo com a possibilidade de utilizar o punhal para manipular o tempo. É nesta fase que será explicada a mudança visual do Príncipe, entre o encantador e ingénuo herói do primeiro título ao pessimista e impiedoso regresso do segundo.

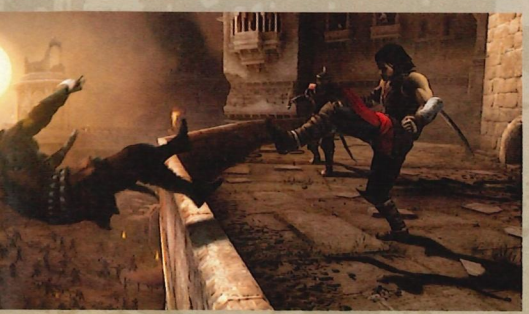
O Príncipe e o exército

Os melhores elementos dos jogos anteriores estão de regresso, nomeadamente os combates, agora recriados em grande escala (com cerca de 50 inimigos em simultâneo) e que são suportados pelo motor gráfico Anvil, o mesmo de **Assassin's Creed 2**. O sistema pretende ser ainda mais fluído, descartando os *quick time events* ou até mesmo a possibilidade de se bloquear ataques. A evasão às investidas dos inimigos - contra-atacando-se com poderosas *combos* - será o segredo para o sucesso, um

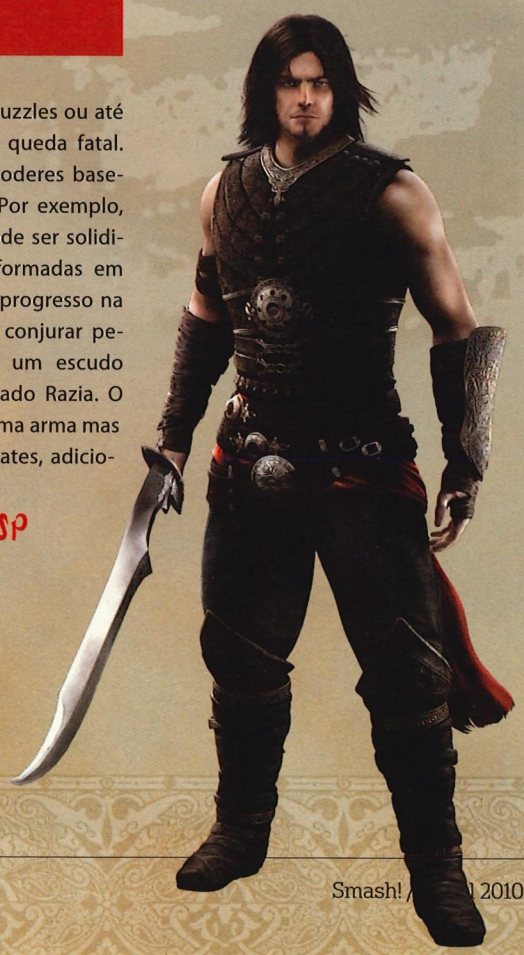
Primar pela diferença na Wii

A versão Wii de The Forgotten Sands levará a consola ao limite e será diferente das restantes plataformas, estando ao cargo dos estúdios Ubisoft Quebec.
A história será diferente, com personagens distintas, e o jogo incluirá novos poderes baseados nos elementos naturais e na manipulação do tempo.
O Príncipe chega a um reino misterioso e encontra um palácio assombrado por uma entidade maléfica. A jogabilidade será única, com os jogadores a recorrerem ao Wii Remote e Nunchuk para executar inúmeros ataques e acrobacias, e utilizando o ambiente e as Areias do Tempo a seu favor. A versão Wii garantirá igualmente alguma liberdade na exploração dos cenários, ficando ao critério dos jogadores a direcção a tomar.
Quem comprar o jogo para a Wii será ainda brindado com um modo de jogo cooperativo (que permanece no segredo dos deuses) e um *remake* da versão SNES de Prince Of Persia, originalmente editada em 1992. **R.P.**

sistema baptizado pela Ubisoft de *crowd control*. Assim, a personagem poderá correr pelas paredes ou saltar por buracos, executando de seguida autênticos "moshs" sobre os inimigos, correndo sobre os seus ombros ou "surfando" nas suas cabeças. E, claro, não poderiam faltar os inevitáveis *bosses*, os quais requerem muita perícia ao jogador para serem levados de vencida.
Igualmente de regresso está o controlo das areias místicas, permitindo ao herói manipular o tempo a seu favor, abrandando a acção nos ataques, na resolução de puzzles ou até corrigindo o destino nalguma queda fatal. Novidade é o uso de quatro poderes baseados nos elementos naturais. Por exemplo, a água que jorra das fontes pode ser solidificada ou cataratas são transformadas em paredes de forma a garantir o progresso na demanda. Será ainda possível conjurar pequenos tornados ou adquirir um escudo numa loja de um génio chamado Razia. O Príncipe utilizará sempre a mesma arma mas ganhará experiência nos combates, adicionando areia ao punhal que lhe permitirá adquirir *upgrades* tais como novos movimentos e poderes ou o aumento do dano infligido e da barra de energia.
Segundo a Ubisoft, The Forgotten Sands irá dividir-se quase por igual entre combates e resolução de puzzles, ou seja, resolver o progresso numa sala, avançar para um grupo de inimigos, despachar um enigma...
Se são fãs da trilogia original, têm aqui um título que nos parece bastante promissor. A Ubisoft apostou na recuperação dos melhores elementos da série, tais como as sequências de combate que prometem ser mais envolventes do que nunca. Com um ambiente a meio caminho entre a magia dos contos das "Mil E Uma Noites" e o breu das trevas de um filme de terror, The Forgotten Sands assume-se como um promissor aperitivo para o filme que estreará em finais de Maio.



Sistema: PC/PS3/X360/Wii/DS/PSP
Editora: Ubisoft
Data de lançamento: Maio



Entrevista a Graeme Jennings, produto

Respeitar a her

A Smash! esteve à conversa com o produtor de Prince Of Persia: The Forgotten Sands, Graeme Jennings, sobre as novidades que nos esperam na série – os novos poderes e puzzles, as razões pelo regresso à trilogia Sands Of Time e a influência de Assassin's Creed no novo sistema de combate.

Entrevista conduzida por RUI PARREIRA

Smash!: Depois do relançamento da série com o jogo de 2008 e os seus disruptivos visuais em *cel shading*, porquê voltar à trilogia original? Existe alguma relação com o filme?

Graeme Jennings: Regressar à trilogia Sands Of Time foi um passo natural para a Ubisoft Montreal. Sentimos que não tínhamos acabado de contar as histórias deste universo – e ainda existe tanto para explorar no futuro. Desde o início, a nossa ambição foi criar uma experiência épica que apenas podia ser feita em Sands Of Time. Estamos contentes e entusiasmados para trazer esta história a esta geração de consolas.

The Forgotten Sands não está relacionado com o filme, apesar da película ser baseada no universo geral da *franchise* Prince Of Persia imaginada pela Ubisoft. Ambos partilham a visão de Jordan Mechner, mas são duas entidades separadas que vivem no mesmo universo.

Que novos poderes e puzzles farão a sua estreia em The Forgotten Sands?

As novidades neste jogo são os poderes baseados nos elementos naturais, nomeadamente Ar, Terra, Fogo e Água. Estas habilidades permitirão manipular tanto o ambiente como inimigos.

Por exemplo, o poder sobre a água permitirá ao Príncipe diminuir a fluidez da água até que esta se torne sólida. Como a arquitectura do palácio está recheada de elementos ornamentais, tais como fontes e quedas de água, a equipa foi capaz de introduzir esta dinâmica na jogabilidade clássica das acrobacias.

A sua aplicação começa de uma forma simples; por exemplo, uma queda de água pode tornar-se agora numa parede sólida por onde o Príncipe pode correr para alcançar uma plataforma distante. Mas, mais tarde, surgem sequências complexas em que o herói terá que congelar uma queda de água para correr sobre o gelo; descongelá-la rapidamente para passar seguro por uma segunda; e, logo de seguida, congelar novamente e trepar um jacto de água para saltar rapidamente sobre um longo precipício usando o poder do ar. Este exemplo é uma pequena amostra das possibilidades oferecidas pelo poder da água, e nem sequer estou a falar das sequências de *icebergs*, onde terás de combinar estas habilidades com outras! Posso dizer-te que algumas destas sequências serão "puxadas" a um nível que se revelará extremamente recompensador para os fãs da série Prince Of Persia.

O jogo anterior focou-se no combate mano-a-mano, tal como se todos os inimigos fossem *bosses*. Agora, o Príncipe combate vários inimigos em simultâneo, como na velha trilogia. Qual é a tua mecânica favorita?

Forgotten Sands está a ser desenvolvido recorrendo ao motor Anvil, utilizado na série **Assassin's Creed**. A sua flexibilidade permite-nos criar ambientes e cenários que apenas fazem sentido em Sands Of Time. De facto, o motor é tão poderoso que poderás ter até 50

ança

Cada versão terá a sua história, poderes exclusivos diferentes e ambientes distintos, e os jogos foram produzidos de raiz para as respectivas plataformas - isto significa que nenhum jogo foi uma conversão.

inimigos no ecrã, todos eles com animações e Inteligência Artificial independentes. Isto significa que o Príncipe precisa de usar a sua agilidade e habilidades acrobáticas de forma a desequilibrar os pratos da balança a seu favor.

Para tornar isto controlável, introduzimos aquilo a que chamamos de *crowd control* – por exemplo, quando o Príncipe está rodeado de inimigos, atacado de todos os ângulos, ele pode saltar para a cabeça dos inimigos e escapulir-se. Outras técnicas de evasão incluem pontapear inimigos para os dispersar e usar os novos poderes para alcançar resultados semelhantes. Isto introduz um certo grau de profundidade estratégica em cada luta, assegurando a diversão.

Em termos de mecânica de combate, não tenho nenhuma preferência pessoal, cada sistema encaixa-se bem no universo para o qual foi criado.

E quais são as principais diferenças entre as várias versões do jogo?

As versões PC, PS3 e Xbox 360 partilham a mesma aventura. Já na Wii, PSP e DS as aventuras são completamente diferentes e separadas, desenrolando-se nos sete anos entre o primeiro e segundo jogo da trilogia. Partilham o mesmo Príncipe, mas centram-se em diferentes períodos da sua vida durante esta época. Cada plataforma terá a sua história, poderes exclusivos diferentes e ambientes distintos, e cada jogo foi produzido de raiz para a respectiva plataforma – isto significa que nenhum jogo foi uma conversão.

Lê a entrevista completa a Graeme Jennings em
hardgamers.com

O jogo irá tirar partido da vossa rede social, a Uplay? Explica-nos como funciona o serviço e que novidades estão na calha.

Sim, The Forgotten Sands tirará total partido do Uplay. Completar acções específicas na aventura permite-te receber pontos Uplay que podem ser usados para desbloquear itens exclusivos para o jogo. O serviço está embebido no jogo e está ligado a outros títulos da Ubisoft. Por exemplo, podes usar The Forgotten Sands para desbloquear extras para outros jogos da Ubisoft, e vice-versa.

Algum comentário final para os fãs?

O jogo destila os elementos essenciais da trilogia original mas introduz novas habilidades para levar a experiência ainda mais longe, refrescando a jogabilidade. Se és fã de Prince Of Persia e adoras jogos épicos, penso que The Forgotten Sands será um jogo obrigatório.

Quero ir pa

Assina a SMASH! e recebe mesmo (

ASSINATURA COM JOGO

OPÇÃO 1
€80

12 revistas + 1 jogo, qualquer um que queiras para PC ou consolas
+ Livro "Guinness World Records 2010 - Gamer's Edition"

OPÇÃO 2
€50

6 revistas + 1 jogo, qualquer um que queiras para PC ou consolas

ASSINATURA SEM JOGO

OPÇÃO 3
€20

12 revistas pelo preço de 10

OPÇÃO 4
€10

6 revistas pelo preço de 5

Dados Pessoais

☐ OPÇÃO 1 – 80 euros
☐ OPÇÃO 2 – 50 euros
☐ OPÇÃO 3 – 20 euros
☐ OPÇÃO 4 – 10 euros

SMASH!

Oferta de 1 CD dos Qwentin
+ Acesso a conteúdos especiais e passatempos exclusivos só para assinantes da Smash!.

Nome
Morada
Localidade — Código Postal
B.I. — Contribuinte — Telefone
Email — Recomendado por
Jogo que quero

* Promoção válida até 30 de Maio de 2010
Jogos de edição standard e limitados ao stock existente

Os dados recolhidos serão tratados informaticamente e destinam-se aos envios relacionados com a sua encomenda e respectivas operações estatísticas administrativas.
O assinante tem garantido o acesso aos seus dados e respectiva rectificação. Se pretender que os seus dados não sejam facultados a terceiros, assinale aqui ☐.

ra tua casa

sem concurso) um jogo à tua escolha!

Linha Assinaturas Smash!: 211 920 302 • Email: assinaturas@revistasmash.com • Correio: Revista Smash!, Rua Conde de Redondo, 61 – 1ºA, 1150-102 Lisboa

A assinatura apenas ficará efectiva após pagamento da totalidade do valor monetário do período pretendido. Pagamentos via transferência bancária utilize o NIB: 0010 0000 42566 130 001 62, por cheque (deverá ser enviado à ordem da **MustChange Media, LDA**) ou em dinheiro.
Linha Assinaturas Smash!: 211 920 302

Não tens ainda as outras Smash!? Então completa a tua colecção

N.º1 Abril 2009

N.º2 Maio 2009

N.º3 Junho 2009

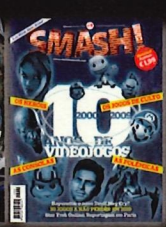
N.º4 Verão 2009

N.º5 Setembro 2009

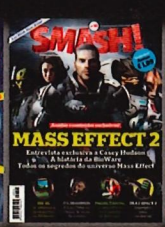
N.º6 Outubro 2009

N.º7 Novembro 2009

N.º8 Dezembro 2009



N.º9 Janeiro 2010



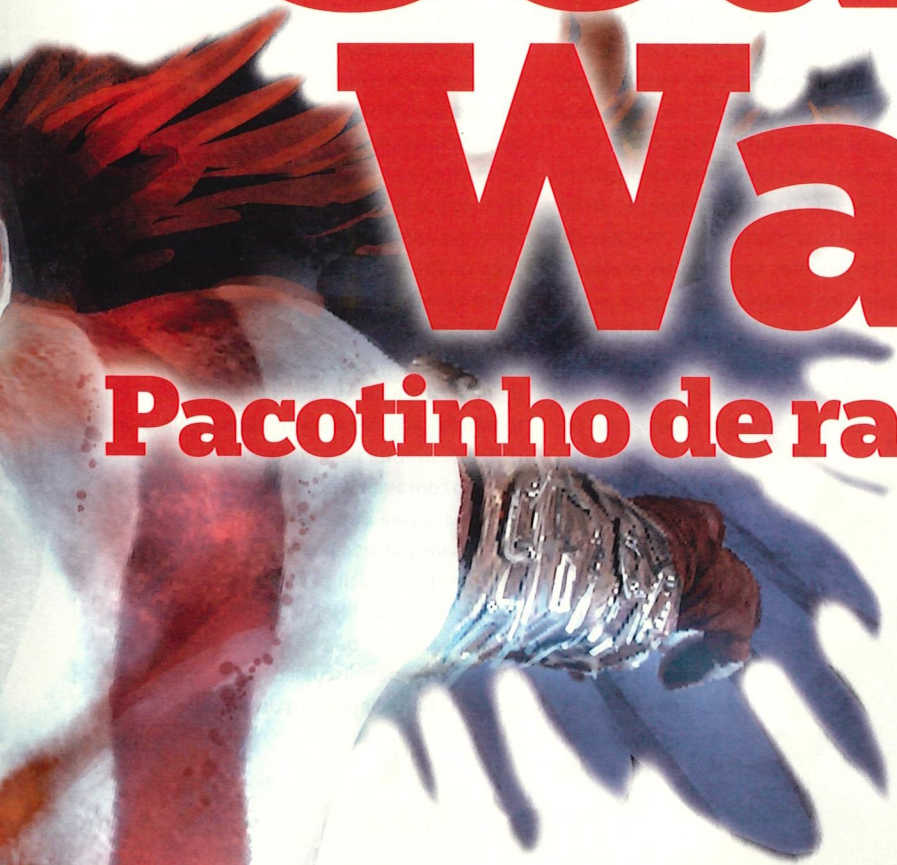
N.º10 Fevereiro 2010

N.º11 Março 2010

Só conheceste agora a Smash! e queres penitenciar-te adquirindo as edições anteriores da revista? Não desesperes! Envia-nos um email para **assinaturas@revistasmash.com** e indica quais os números que pretendes comprar. Cada edição custa 1,99 euros + portes e o pagamento pode ser realizado através de cheque , dinheiro (vale dos CTT) ou transferência bancária.

God Of War 3

Pacotinho de raiva em pó!



A fúria de Kratos só é comparável com o tom épico da sua viagem rumo ao Olimpo. Zeus que se cuide, pois as lâminas de talhante do Deus da Guerra prometem não poupar ninguém. Sim, nem criancinhas indefesas! RUI PARREIRA

God Of War é daquelas séries que dispensam apresentações. Na sua estreia na PlayStation 2, quando se esperava que a consola tinha dado tudo o que havia para dar aos jogadores, David Jaffe e os estúdios Santa Monica da Sony apresentaram ao mundo Kratos, uma das personagens mais carrancudas – e carismáticas - de que há memória. Inspirado em jogos como **Devil May Cry**, este título redefiniria um género apresentando um sistema de combate impressionante que cruzava *combos* e golpes espalhafatosos com os famosos *quick time events*. Tudo num tom épico e cinematográfico, e uma panóplia de cenários e inimigos que faziam corar de inveja a concorrência.

Fechando a trilogia em grande estilo, a estreia na PlayStation 3 continua a demanda de vingança sanguinária de Kratos. Após ter derrotado Hades, o Deus da Guerra, e assumido o seu lugar, Kratos não tem tido sossego na sua escalada ao monte Olimpo, lar dos Deuses, e é exactamente esse o ponto de partida para a terceira aventura.

David e Golias

Com o poderio gráfico da PlayStation 3, sonhava-se com cenários de uma grandiosidade nunca antes vista neste terceiro capítulo e, mais uma vez, a Sony Santa Monica não desilude os fãs. As bases mantiveram-se intocáveis mas foi adicionada uma quantidade de inimigos surpreendente - das constantes batalhas contra *bosses* aos embates com Titãs – havendo ainda tempo e espaço para o regresso de velhos conhecidos de jogos anteriores. Recordas-te de Chronos do primeiro episódio, o Titã que carrega às costas o templo onde está guardada a caixa de Pandora? Pois bem, agora terão de o enfrentar e ele está mesmo zangado com Kratos! Este exemplo demonstra a forma como os *bosses* são "despachados", mudando de postura à medida que elimina-

Sabias que...

A voz de Hércules em God Of War 3 pertence ao actor Kevin Sorbo, o mesmo que deu vida à personagem mitológica na série televisiva homónima? A Sony Santa Monica resolveu contratar o actor porque ele... é simplesmente o Hércules!

Vai ver

Referência YouTube: "v=eKUX8qaGfWs"

mos os seus pontos fracos, sendo que, pelo caminho, temos ainda de lutar contra hordas de inimigos, quais formigas em cima de um elefante.

O arranque da aventura revela aquilo que se torna uma constante ao longo da jornada, em termos de escala: enquanto Kratos combate em primeiro plano, ao fundo observa-se um Titã a lutar contra hordas de lacaios dos Deuses em batalhas de cortar a respiração. Por vezes até nos esquecemos de premir os botões, de tal forma ficamos deliciados a observar o caos no horizonte com o céu a despedaçar-se em mil pedaços.

O melhor de tudo é que a maioria das sequências em CGI (imagens geradas por computador) dilui-se na acção, com transições que nos levam a temer pela "saúde" da consola tal é a imensidão dos cenários. Mas estes são tão coloridos e vibrantes, repletos de detalhes (tanto nos interiores como exteriores) e, ao mesmo tempo, tão sombrios e pesados, que só se pode dar os parabéns aos artistas gráficos do jogo.

A série sempre nos brindou com combates no topo de Titãs que transpiram dezenas de inimigos demoníacos contra Kratos. No calor das batalhas, os gigantes sacodem-se, mudando constantemente o plano de visão ou ângulo de câmara o que nos leva a uma adaptação forçada ao novo contexto, seja porque o herói ficou pendurado do avesso ou porque tem de se esquivar aos poderosos ataques dos Titãs.

Arranca-lhe um corno e obriga-o a engolir!

É de salientar que os puzzles conseguem ser intricados mas estão desenhados com inteligência, conduzindo-nos a constantes ataques de nervos. Mas após a sua resolução, a sensação de realização é tal que, por essa altura, já estarás sedento de vísceras! Até existe espaço para uma missão de escolta, interligada com a superação de um puzzle em contra-relógio, adicionando à jogabilidade uma lufada de ar fresco que é sempre bem-vinda.

Não restam dúvidas que a Sony refinou o sistema de combate que, não sendo estranho para os fãs, suporta agora a troca de armas em tempo real ou, melhor ainda, permite articular *combos* com todas elas. O resultado final consubstancia-se, uma vez mais, no controlo de uma "máquina de guerra" letal que se vai tornando cada vez mais poderosa com o decorrer da aventura. Se Kratos começa a "festa" munido com as lâminas de Athena, ao longo da aventura sacará outras armas às personagens que ousam atravessar-se-lhe ao caminho.

Por exemplo, é fácil perceber que uma arma chamada "Head Of Helios" pertenceu ao Deus do Sol, o qual acaba por perder, literalmente, a cabeça numa "discussão" mais acesa com Kratos. O herói limita-se a desatarraxá-la com

Eu dava-lhe ____ /10

Elenco português

A Sony localizou God Of War 3 para a língua de Camões em estreita colaboração, uma vez mais, com um vasto conjunto de actores das nossas lides. Ricardo Carriço está longe do carisma de T.T. Carson na pele de Kratos mas esforça-se por lhe conceder o tom cavernal de *bad ass* característico da personagem. Deste modo, a principal nota de destaque vai para Carla Chambel que está muito bem no papel da sensual Afrodite. José Fidalgo e Vítor Espadinha completam o leque das personagens principais. **R.P.**

Pontuação

Gráficos	9
Som	9
Single-player	9
Multiplayer	N.D.

9/10

SISTEMA: PlayStation 3 EDITORA: Sony PREÇO: 70 euros

SMASH!

- Cenários majestosos
- Sistema de combate refinado
- História cativante
- Puzzles engenhosos

CRASH!

- Por vezes, a câmara perde a noção do posicionamento do herói

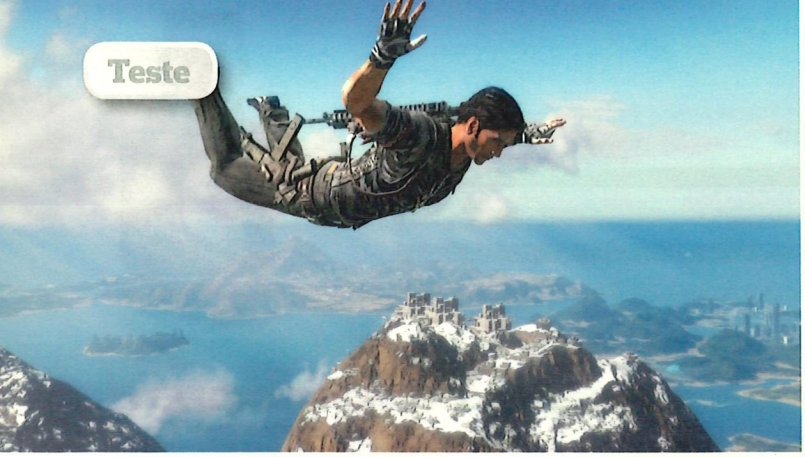
a genica de um verdadeiro talhante. Sem cerimónias! Esta cabeça serve como uma super lanterna, ofuscando os inimigos e paralisando-os por breves momentos. E quando Hércules tenta provar que é mais poderoso que o seu meio-irmão? As suas luvas metálicas são rapinadas num abrir e fechar de olhos, ou seja, num dos combates mais intensos do jogo.

Mas o leque de habilidades de Kratos é realmente surpreendente: seja esquivar-se ou planar com as asas de Ícaro; atacar inimigos à distância com o arco e flecha; atordoar os inimigos com a cabeça; e, por fim, rodopiar as lâminas numa espécie de "dança assassina", saltando para cima dos monstros ou puxando-os com as correntes na sua direcção. No fim, os desmembramentos sabem a *chantilly* enquanto Kratos absorve as habituais esferas coloridas de energia ao mesmo tempo que se prepara para enviar mais uns quantos inimigos de volta ao Criador.

De facto, God Of War 3 é dos jogos mais brutais e viscerais de sempre. O sadismo patente nos golpes fatais é tal que não se limita apenas a fazer saltar braços ou a jorrar sangue para encher potes, mas faz questão de mostrar planos do Deus da Guerra a ser salpicado nos olhos sem que este sequer pestaneje ou perca a sua postura enraivecida. Existem "finalizações" que, literalmente, humilham poderosos inimigos, principalmente quando os usamos como armas a qualquer oposição.

A trilogia encerra assim com chave de ouro, provando que não é preciso inventar novas mecânicas para se destacar no catálogo de lançamentos de 2010. Kratos é duro, mal disposto, mata primeiro e questiona depois, ri na cara do pior dos monstros e subjuga-o à sua fúria, sem dó nem piedade. E tudo isto passa pelas mãos dos jogadores, que ficam a tremer de adrenalina quando o sangue espirra e a arma é arrumada.

Após esta épica demanda, o que terá o destino reservado para Kratos? Será que depois de eliminar todos os Deuses de Olimpo, o Deus da Guerra terá finalmente direito a uns dias de férias? Que descanse em paz...



Just Cause 2

Geronimo!

"Rambo" *meets* "Desperado" *meets* "Hot Shots! Part Deux". Desfruta das heroicidades do agente Rico Rodriguez, o derradeiro *last action hero* dos videojogos. **NUNO RAMOS**

A missão consistia em raptar um malfeitor com o qual certos homens de negócios ansiavam "bater um papo". Lancei-me então num salto de fé, em cima de uma moto, em direcção à limusina que abrigava o meu alvo e, a meio caminho, saltei do meu veículo e desabotoei o pára-quedas. Foi desta forma que persegui, durante alguns minutos, o automóvel, perdendo altitude a cada segundo (foi um salto do "caraças", sim!).

Perto de cair redondo no chão usei o meu gancho e fixei-me no tejadilho da limusina em movimento, altura na qual um "valentão" decidiu meter a "cabecita" de fora e começar a despejar balas sobre mim. Durou pouco, o cachopo, não tivesse eu uma metralhadora em meu poder. Entrei pelo lugar do condutor, executei, com sucesso, um *quick time event* (aquelas sequências em que tens de pressionar um botão em consonância com a acção no ecrã) e lá fui eu pela estrada fora, com o meu bandido no assento de trás. Seguiu-se uma perseguição liderada pelas forças policiais, que despistei com facilidade. Conclusão: o final foi feliz, até porque houve espaço para carros em combustão.

Vai ver

"Alluda Majaka" (E.V.V. Satyanarayana, 1995)

Apenas um dia na vida *awesome!* do agente Rico Rodriguez.

O crime é a doença. Ele é a cura.

Os jogos *sandbox* - como é o caso de Just Cause 2 - são tão bons quanto as situações por que passamos. A liberdade proporcionada por estes títulos confere à experiência uma sensação de imprevisibilidade e algum desconforto, porque não fazes "puto" de ideia do que vai acontecer a seguir. É por isso, também, que não há um limite de tempo para investir num jogo deste género. Numa missão estou a surripiar um veículo militar para um grupo de revolucionários políticos e noutra já conduzo um avião a jacto cujo passageiro acaba espapaçado numa montanha – não antes de eu saltar de pára-quedas, isto é. Embora o teor repetitivo seja uma característica transversal à maioria dos videojogos é fácil

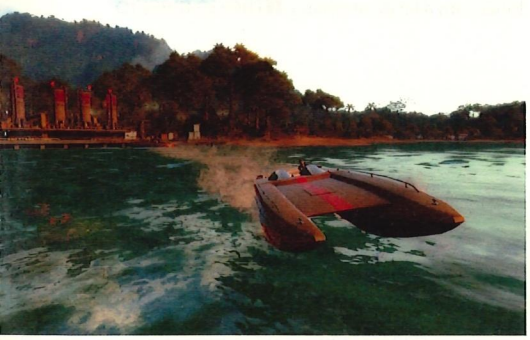
Eu dava-lhe ____ /10

deparamo-nos, constantemente, com novas situações nos títulos *sandbox*.

A campanha decorre na ilha fictícia de Panau, no Sudeste da Ásia e faz lembrar as paisagens paradisíacas de **Far Cry**, o que é um ponto a seu favor. Para um jogo destas dimensões, que não dispensa uma opção *fast travel*, Just Cause 2 tem um aspecto fabuloso. Talvez seja porque a produtora, a Avalanche Studios, tenha recorrido a uma versão actualizada do motor de jogo da primeira aventura nesta sequela. Mas não falemos de motores de jogo. Aborrece-me.

És um exército de um homem só... declara guerra!

Just Cause 2 desdobra-se em missões principais e secundárias, que ocupam várias dezenas de horas. Mas não podes ir dando conta dos recados como bem te der na gana! As missões que avançam no argumento do jogo (que envolve um governo fascista, como é natural) têm de ser desbloqueadas primeiro e isto faz-se completando objectivos secundários ou provocando o caos pela ilha, designadamente destruindo infra-estruturas dos inimigos.



Outros afazeres consistem em apanhar itens para melhorar as qualidades do arsenal de guerra e veículos, que podem ser adquiridos no decorrer da aventura ou fazendo negócio com o mercado negro, semelhante a outros títulos *sandbox* como **Mercenaries**.

O arsenal bélico não vai surpreender ninguém, abarcando pistolas, revólveres, caçadeiras, metralhadoras, *snipers*, lança-granadas e explosivos. Utilizá-las é outra história, com as armas – e inimigos – a responder de forma bruta ao premer dos gatilhos. O instrumento de guerra que me deu mais "pica" usar foi a *chain gun*, que pode ser arrancada da sua posição estacionária e contém munições ilimitadas. Muito bruta (talvez demasiado).

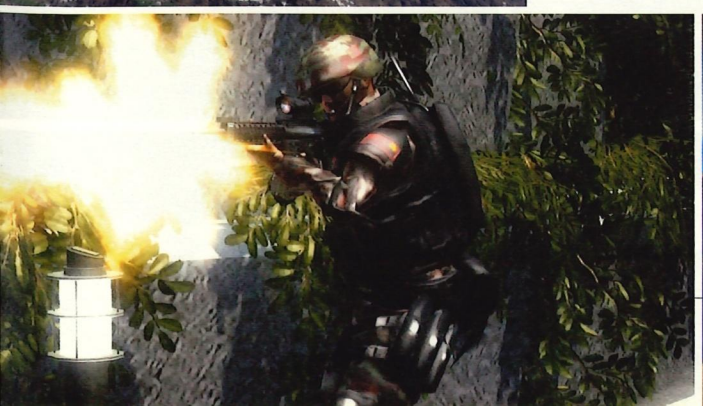
Rico pode carregar duas armas ligeiras, uma arma pesada e bombas. É uma escolha de design, mas gostava que esta limitação se pusesse na alheta. Por vezes é difícil encontrar balas para as armas na nossa posse.

Road trip

Mas são os meios de transporte e as mecânicas de jogo a eles associados que caracterizam alguns dos aspectos mais interessantes de Just Cause 2. O mencionado gancho, que acentua o conceito de verticalidade e exploração (pensem no **Bionic Commando**), serve para uma "porrada" de coisas, desde puxar inimigos em torres a amarrar viaturas ao asfalto. O mesmo vai para o pára-quedas, que pode ser hasteado para sair, instantaneamente, de qualquer veículo, bem como para abandonar, em segurança, os arranha-céus das cidades de Panau. O gancho e o pára-quedas também podem ser combinados, numa manobra tipo fisga.

As viagens pelas estradas poeirentas e auto-estradas, no comando de automóveis e motos, assemelham-se aos títulos **Pursuit Force** da PSP. Rico consegue saltitar de veículo em veículo, proteger-se de fogo inimigo e eliminar perseguidores, seja disparando sobre os pneus dos carros, fazendo esses bólides explodir ou até tomando o seu controlo – tudo isto em andamento! A mesma coisa no caso dos barcos e aeronaves, com a diferença que estas situações são menos frequentes.

Com um bocadinho de criatividade descobrem-se mil e uma maneiras de jogar Just Cause 2. O resultado é sempre o mesmo, claro: coisas explodem. É exagerado, chega a ser piroso e requer uma absoluta suspensão da descrença. Mas experimentem-no, vá!



Pontuação

Gráficos	9
Som	6
Single-player	8
Multiplayer	N.D.

8/10

SISTEMA: PC/PS3/X360 EDITORA: Square Enix PREÇO: 50 euros (PC) / 70 euros (PS3/X360)

SMASH!

- Pára-quedas, gancho, armas, veículos...
- Explosões, muitas e gloriosas explosões
- Longevidade da campanha
- Momentos "WTF?"

CRASH!

- Ficou a falar um sistema de cobertura
- Inteligência Artificial é meio parvónia
- Outros pequenos problemas, característicos de um *sandbox*

Tens de ouvir

"Take No Prisioners" / Megadeth

Napoleon: Total War

Eu dava-lhe ☐ /10

Tal como as tropas de Napoleão tiveram a dura missão de aguentar as agruras do Inverno Russo, também Napoleon: Total War tem pela frente tempos difíceis ao ser lançado durante um período onde grandes nomes no género da estratégia regressam em força. Será bom o suficiente para triunfar? A resposta mais simples é "sim". A mais elaborada é "sim, em princípio".

Sim, estamos perante um jogo Total War e isso ainda significa componentes estratégicas e tácticas ímpares que, mesmo trocando alguma autenticidade histórica pelo espectáculo, continuam a ser arrebatadoras uma década após a estreia da série. Podemos lamentar que o número de soldados sob o comando de um general nunca chegue aos números que fizeram História mas alguns dos novos efeitos visuais conferem uma densidade incrível a certos momentos, como ver a marcha triunfal dos nossos soldados através de fumo espesso ou ver uma chuvada inesperada secar a pólvora ao nosso dispor. Além disso, é um tema bem esmiuçado: quem não quiser percorrer a campanha *single-player* pode saltar directamente para batalhas históricas baseadas em momentos chave da campanha que Napoleão lançou pela Europa.

Em princípio isto deveria ser suficiente. Mas se a marcha triunfante de Napoleão pela Europa fosse como o jogo, a História mundial poderia ter sido... curiosa. Que diríamos da *Grande Armée* de Bonaparte se a sua infantaria, quando ordenada a alvejar os inimigos, olhasse desconfiada ao seu redor sem ripostar contra cinco ingleses que disparam à queima-roupa? Falaríamos bem das proezas do pequeno grande General se generais inimigos gastassem turnos a passear por um mapa, como que indecisos entre atacar e fugir? Apesar da Inteligência Artificial oferecer um bom desafio, ainda se notam algumas lacunas na sua credibilidade. Felizmente podemos convidar ou ser convidados por outros jogadores para tomar as rédeas de uma escaramuça. Talvez o maior desencanto sejam as batalhas navais, às quais ainda falta alguma vivacidade e que nos deixam com saudades de **Sid Meier's Pirates!**.

A ambição dos autores é clara: ir para além dos aficionados e para perto de quem tinha algum receio do género. Não será de estranhar que desagrade a alguns estrategas de sofá mas o que perde em complexidade mecânica e temática ganha em apresentação e fluidez e é, sem dúvida, uma decisão com a qual a Creative Assembly se sente mais à vontade. Tal como o Imperador francês, Napoleon: Total War tem tanto de génio como de louco – e ambos os lados são apelativos.

Agora, se me dão licença, vou ali reformar a Polónia com a lei da artilharia. **DIOGO RIBEIRO**

Pontuação

Gráficos	8
Som	7
Single-player	7
Multiplayer	Não Testado

7/10

SISTEMA: PC EDITORA: Sega PREÇO: 40 euros

Command & Conquer 4: Tiberian Twilight

Combater no lusco-fusco

Apesar do título – que até foi escolhido pelos fãs – não existem vampiros neste capítulo da série Command & Conquer. Pronto, está dito! Agora que vos destruí as expectativas, passo a destruir as esperanças.

Command & Conquer 4 (C&C4) é completamente diferente dos seus antecessores, o que faz sentido se tivermos em conta que a série já existe há quinze anos. As regras do jogo mudaram e, com elas, os elementos que satisfazem os entusiastas da estratégia em tempo real – tanto os novos como os de longa data. Aplaudimos sempre a coragem das produtoras em baralhar e dar de novo, pois é uma prova da vontade de inovar. É uma escolha que acarreta riscos e que nem sempre corre bem. Infelizmente, C&C4 é um exemplo cabal disso mesmo.

A primeira surpresa surge quando assumimos o controlo das tropas. Esqueçam elementos clássicos como a recolha de recursos, exércitos numerosos e construção de edifícios. Apenas existem três veículos móveis (*crawlers*), que servem de base de operações, dos quais se escolhe um em função de como se quer jogar: estilo ofensivo, defensivo ou de apoio. Depois é só construir unidades e enviá-las para capturar pontos estratégicos do mapa.

A quantidade de unidades permitida e o tempo de recruta são incrivelmente reduzidos, o que confere ao jogo uma velocidade vertiginosa. O facto de ser possível mudar algumas vezes de *crawler* traz alguma profundidade táctica à experiência (pode alcançar-se certas zonas isoladas do mapa recorrendo à *crawler* voadora de apoio), mas o resultado final não deixa de ser uma sucessão de missões pouco interessantes e repetitivas.

No final de cada partida o jogador amealha pontos de experiência que são usados para desbloquear novas unidades. Sim, compraram o jogo, mas só terão acesso a todas as suas tropas mais ou menos quando o terminarem uma primeira vez. E se acham isto mau, o que dizer sobre o novo sistema antipirataria adoptado pela Electronic Arts? Não só são obrigados a estar online para jogar, como perdem o progresso se a ligação aos servidores da EA cair a meio de uma partida. Porque não recorreram ao mesmo sistema de **Mass Effect 2** ou **Dragon Age**? Desastroso…

Nem a vertente Co-Op consegue fazer de C&C4 um jogo especial. Jogar com e contra outros humanos é divertido, mas não acrescenta nada à experiência nem ao que outros jogos já fazem bem melhor. Ah, e que tal criarem um sistema de *matchmaking*?

Resta-nos referir as curtas-metragens que intercalam a acção. Enquanto antes possuíam uma ingenuidade "azeiteira" propositada e divertida, agora, tentam levar-se a sério e o resultado, como é óbvio, é penoso, especialmente graças ao péssimo desempenho da actriz que faz de esposa lamechas do jogador. «PÁRA DE CHORAR»!

Independentemente do seu valioso legado histórico, que não é para aqui chamado, ao abandonar os seus alicerces e ao introduzir poucas novidades competentes, C&C4 não consegue ser mais do que um jogo razoável com bom aspecto e um par de boas ideias. Enquanto fã de longa data, eu até parava de chorar… se conseguisse. **GONÇALO BRITO**

Eu dava-lhe ☐ /10

Pontuação

Gráficos	7
Som	7
Single-player	6
Multiplayer	6

6/10

SISTEMA: PC EDITORA: Electronic Arts PREÇO: 50 euros

Red Steel 2
A espada era

Em 2006, acompanhou o lançamento da Wii... e desapontou. Ao primeiro Red Steel faltou o mais importante: controlos precisos – algo do qual não nos podemos voltar a queixar. NUNO RAMOS

Cedo se percebe que Red Steel 2 tem qualquer coisa de especial. Nem me estou a referir ao facto de não haver uma ínfima gotícula de sangue num jogo sobre clãs de *cowboys* samurais (!) sem maneiras, ainda por cima com "Red" no nome. Não! A questão é que não existem muitos jogos cujo arranque envolva a personagem principal – o último membro de um desses clãs – a ser brutalmente arrastado por uma zona areosa por um *motard* sob o efeito de... algo, enquanto se ouve, em pano de fundo, umas guitarradas dignas de um *spaghetti western* de Sergio Leone. «Começa bem», pensei eu.

Red Steel 2 até tem os seus momentos. A primeira visita ao xerife da metrópole – um asiático de idade avançada, com uma camisa havaiana, que lembra o glorioso Mister Miyagi – é um deles. A sensação com que se fica é que um pouco mais de parvoíce ou pirosice não tinha feito mal nenhum. Isso ou então *go all out*. Com um enquadramento destes, que mistura o Velho Oeste com um Extremo Oriente versão *sci fi*, perderam uma boa oportunidade de "meter nojo" a poços de esquisitice como **God Hand**, **No More Heroes** e **Bayonetta**. Ficou giro, mas podia ter ficado muito melhor.

Vai ver
"El Mariachi" (Robert Rodriguez, 1992)

Cowboy do asfalto

Encontrar razões para ficar descontente com o ambiente de Red Steel 2 é, porventura, muito fácil ("chiça", bastava que os autores do jogo, a Ubisoft Paris, tivessem prestado mais atenção a alguns filmes do Tarantino ou do Robert Rodriguez!). Mas o mesmo já não se pode dizer da jogabilidade que combina duelos com espada e pistoladas. Agradeçam ao Wii Remote, com a valiosa ajuda do MotionPlus, e ao Nunchuk, cujo arranjinho faz mesmo milagres. Red Steel 2 é, aliás, dos títulos Wii com os quais me senti mais à vontade a jogar. Qual **The Conduit**, qual quê!

O que é, realmente, eficaz em Red Steel 2 é que o jogo não tem pretensões de ser mais do que um título de acção. Não há cá grandes elementos *role-play*, puzzles manhosos, espaços vastos, ou plataformas para ultrapassar (até porque botão de salto é mentira). Joga Red Steel 2 quem está à procura disto: esquartejar e balear – e transpirar, por vezes. É uma experiência de jogo *arcadey*, que lembra os bons velhos *beat 'em ups* (com barris explosivos à mistura), só que agora na primeira pessoa e com um traço artístico *cel-shaded* que estetiza a acção. Isto também significa que os cenários

Eu dava-lhe ☐ /10

a lei

Pontuação

Gráficos	7
Som	6
Single-player	7
Multiplayer	N.D.

7/10

SISTEMA: Wii EDITORA: Ubisoft PREÇO: 50 euros

SMASH!

- Wiimote + MotionPlus = a melhor espada de sempre!
- Qualidade do combate
- Diversidade de inimigos

CRASH!

- Falta carácter ao universo do jogo
- Curva de dificuldade mal doseada
- Repetição de cenários

do jogo são pobrezitos, não havendo muito com que interagir para além de caixotes com dinheiro.

Pronto, ok. Sempre podes melhorar as armas, aprender novos ataques, aperfeiçoar a eficácia dos que já conheces, aumentar o poço de energia vital e afins mediante o pagamento de alguns (ou muitos) milhares de dólares. São opções essenciais para um jogo de acção dos tempos modernos. Muito bem-vindos, também.

Abraçar a porrada

A progressão no jogo é, até, bastante clara. Pois mal começas a ficar farto de abanar o Wii Remote de cima para baixo, de baixo para cima e para ambos os lados, com dife-rentes intensidades, surge uma nova habilidade que vem curar o amuo. O "The Dragon", por exemplo, que lança ondas de energia sobre os inimigos, derrubando-os. Ou então o "The Bear", com o qual podes criar um terramoto. Alguns destes truques

Tens de ouvir

"Snake Eyes" / Messer Chups

– e outros – abrem caminho para execuções rápidas, que valem sempre a pena testemunhar. Como não gostar de alojar uma enorme espada no "bucho" de um ninja, certo?

Mas os inimigos também não são parvos nenhuns, cada um com as suas virtudes e fraquezas. Alguns seguram as suas espadas na vertical, o que te obriga a atacar nessa mesma direcção para impedir a defesa, enquanto outros possuem uma em cada mão, sendo preciso recorrer a habilidades evasivas ou a armas de fogo, como o revólver ou a caçadeira. Certos "brutamontes" - incluindo um caso particular que não dispensa a sua *chain gun* - têm mesmo de ser contornados, com o botão "A", para que sejam apanhados desprevenidos pela retaguarda - mas lembra-te que há situações em que tens mesmo de defender a pele. Giro, giro (mas mesmo!) é quando o jogo lança inimigos de vários tipos sobre ti, obrigando-te a adaptar à situação. Aí sim, vais perceber a parte do «transpirar».

Red Steel 2 ensina todos os truques, com espada e armas de fogo, através de tutoriais mas, na maioria dos casos, isso nem seria preciso: basta pensar no Wii Remote como um cabo de uma espada e, de repente, tudo faz sentido. Simplíssimo.

A campanha é de curta duração, com a possibilidade de repetir os capítulos ultrapassados. E por agora é só. Não há, de facto, muito conteúdo em Red Steel 2. Mas se o que conta é a experiência, eis um jogo de acção que te vai encher as medidas.

Prison Break

Fuga sem vitória!

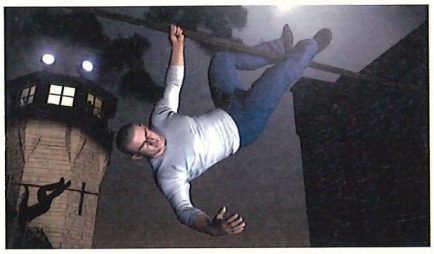
A série já foi descontinuada, desgastada por cada nova época, perdendo-se a premissa original à custa da invenção de novos argumentos. Algo que nos prendia a cada episódio era o génio de Scofield no plano de fuga do seu irmão Burrows - condenado ao corredor da morte, tramado por uma intricada conspiração de uma corporação.

A adaptação ao videojogo é algo de tão patético como resumir toda a primeira série, resumida sob o olhar de uma nova personagem controlada pelo jogador, um agente infiltrado da Companhia, para garantir que Burrows seja mesmo esturricado.

O resultado é o desfilar de todas as personagens da série, numa Fox River "livre" de exploração. As missões são lineares e seguem os acontecimentos da série, dividindo-se entre a infiltração (quando entramos em áreas proibidas), acção, e acima de tudo, moço de recados. Para ganhar confiança e respeito das personagens temos de lhes fazer favores, como caloiros que somos.

Prison Break é tecnicamente medíocre, inclui personagens parecidas com as suas contrapartes, excepto quando se mexem (!), e nem as vozes pertencem aos actores originais. Previa-se um **The Great Escape** ou **Escape From Colditz** de nova geração; assim perde-se uma oportunidade, semelhante a **Lost**...

RUI PARREIRA



Eu dava-lhe ____ /10

SISTEMA: PC/PS3/X360

EDITORA: Deep Silver

PREÇO: 40 euros (PC) / 50 euros (PS3/X360)

4/10

Disgaea 2: Dark Hero Days

Chamem o Mourinho!

Conhecida pela sua boa disposição, traço artístico oriundo do Sol Nascente e uma longevidade como não há igual, os títulos da série Disgaea são o porta-estandarte da Nippon Ichi Software. São jogos para um nicho do mercado, é verdade, até porque nem todos se conseguem submeter aos seus combates por turnos, muito estratégicos e com estatística pelo meio. Quando se fala em Disgaea lembrem-se de tudo menos de experiências na onda dos principais títulos das séries **Final Fantasy** ou **Kingdom Hearts** – jogos de *role-play* japoneses que há muito se disseminaram pelas massas.

Disgaea 2: Dark Hero Days é uma versão actualizada de **Disgaea 2: Cursed Memories**, que foi lançado na PlayStation 2. Muito do jogo decorre em campos de batalha onde distribuis personagens com diferentes características: lutadores, curandeiros, feiticeiros e outros que tais. Pensem em **Final Fantasy Tactics** para terem uma ideia da forma como o jogo se processa.

A característica mais importante em Disgaea é que é um jogo virtualmente interminável: há sempre mais uma batalha para disputar e pontos de experiência para obter. Sem dúvida, um jogo só para "valentes".

NUNO RAMOS

SISTEMA: PSP

EDITORA: Nippon Ichi

PREÇO: 40 euros

Eu dava-lhe ____ /10

6/10

Pontuação

Gráficos	6
Som	5
Single-player	9
Multiplayer	9

8/10

SISTEMA: DS EDITORA: Nintendo PREÇO: 40 euros

Pokémon HeartGold & SoulSilver

Eu levo na Pokébola

Eu dava-lhe ☐ /10

Quando as minhas responsabilidades consistiam apenas em manter o quarto arrumado e, de quando em quando, levar o lixo para fora de casa, eu era um *groupie* de Pokémon. Assistia, religiosamente, aos episódios transmitidos nas manhãs de fim-de-semana da SIC; coleccionava cromos, incluídos em pacotes de pastilhas elásticas; dirigia-me ao cinema mais próximo para ver a última longa-metragem da série; e cheguei até a desfrutar de uma cópia da banda sonora Pokémon, em português (que entretanto perdi). Os jogos? Consumia-os como se não houvesse amanhã (ou aulas, em retrospectiva).

Os anos foram passando, fiquei crescido e muitos destes meus antigos vícios desapareceram. Mas não todos. Os jogos portáteis Pokémon continuam a ser, para mim, um "fabulástico" *guilty pleasure*. Para mim e não só! É o que é espantoso nestes títulos: por muito que digam ser para os mais pequeninos, é difícil encontrar jogos que combinem, de forma tão eficaz, o coleccionismo e *role-play* por turnos em aventuras com dezenas e dezenas de horas de duração noutra plataforma. A acusá-los de alguma coisa é de serem, já há mais de dez anos, todos iguais – o que é pouco importante, considerando a qualidade da experiência.

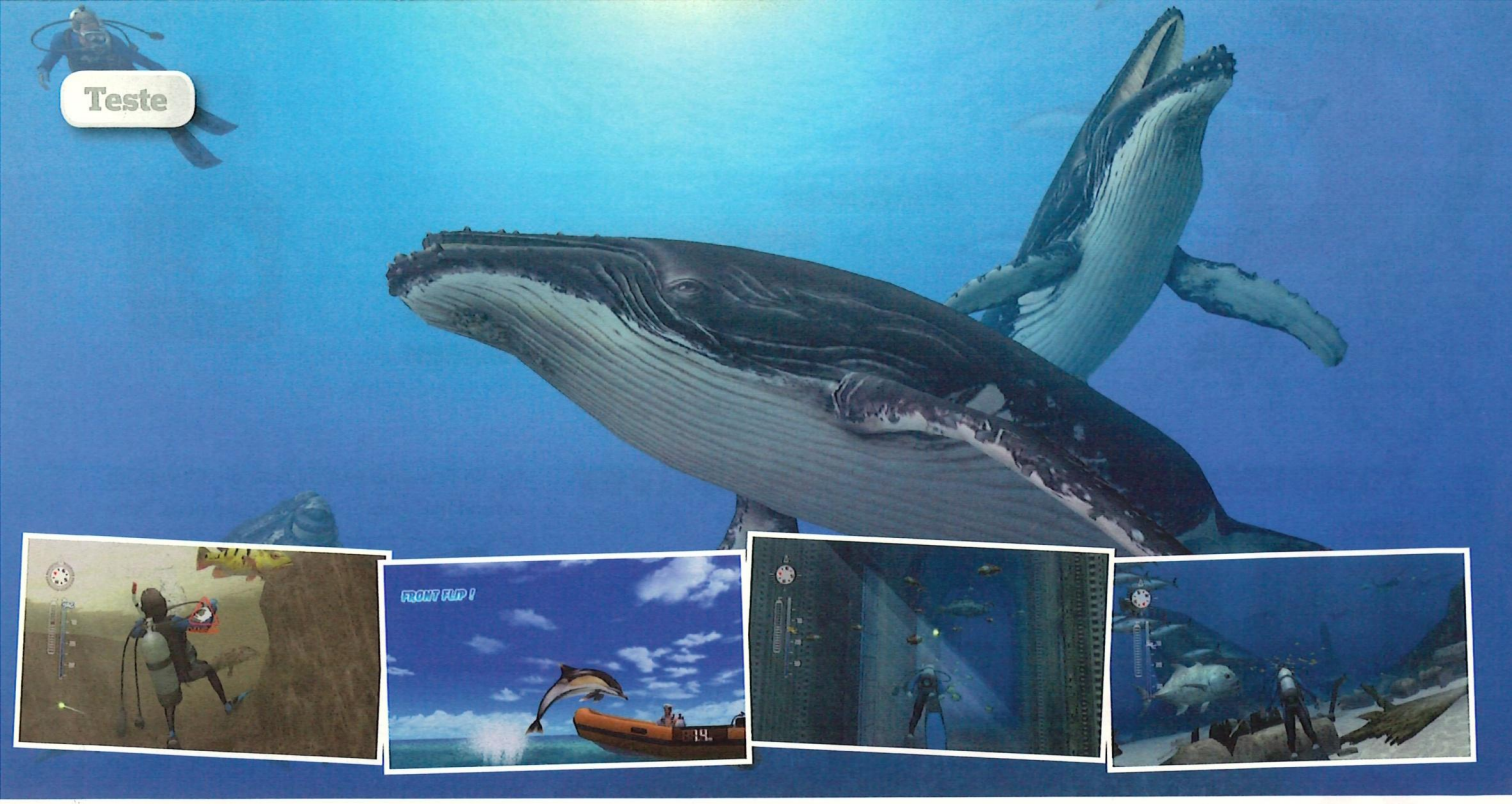
Pokémon HeartGold (a versão testada) e SoulSilver são edições melhoradas de **Pokémon Gold** e **Silver**, que foram lançados no Game Boy Color, em 1999. Trazem consigo resmas de Pokémons para treinar, uma centena de habilidades, duas regiões para redescobrir (Johto e Kanto), 16 insígnias para coleccionar, eventos Wi-Fi e uma enormidade de actividades secundárias (reprodução de Pokémons, zona de safari personalizável, concursos de beleza, caça de insectos, monstros lendários, trocas e combates com amigos...). É, provavelmente, o jogo Pokémon mais completo de sempre; obrigatório para quem tem o mínimo de interesse por jogos de *role-play* de estilo nipónico, tal como para já quem experimentou os originais que, até aqui, eram considerados os melhores da toda a série.

Começa a faltar uma actualização gráfica e sonora a sério, que deve chegar nos próximos capítulos portáteis, e a trama ainda está ao serviço da jogabilidade (és, outra vez, um caloiro com o único objectivo de ser o melhor treinador de Pokémons de sempre). A série precisa de progredir. Mas há poucas experiências em videojogos tão recompensadoras como esta.

Pokéwalker

O Pokéwalker, que acompanha HeartGold e SoulSilver, é um pequeno pedómetro, tipo *tamagotchi* em forma de Pokébola, que permite alojar um Pokémon. O conceito assenta na ideia de treinar um dos monstros de bolso enquanto andamos de lá para cá, ocupados com as nossas vidas rotineiras. Ou, por outras palavras, quanto maior for a travessia mais evolui o Pokémon.

As potencialidades do Pokéwalker não acabam por aqui, havendo itens e outros Pokémons para encontrar mediante o sucesso em mini-jogos. Estas actividades são registadas no jogo, num diário, assim que o safadinho no Pokéwalker regressa à DS. **N.R.**



Endless Ocean 2

Eu dava-lhe ____ /10

Nestes tempos de "Dispara Neles XIII: Em Busca Do Checkpoint Sagrado" e "Catequese Molhada: És Bom, Mau ou Lento?", há mérito em algo como Endless Ocean 2. Além de nos lembrar que "jogar" pode ir além de questionários morais e tiroteios online, é um jogo que mostra como parar, observar e apreciar os detalhes de um mundo virtual à nossa volta pode ser cativante. E não é que é mesmo?

Se a beleza e paz do primeiro título não foram suficientes para disfarçar algum tédio, aqui o mesmo não acontece. Endless Ocean 2 trata o tema da exploração submarina de modo hábil e confiante, sem perder de vista quem procura relaxar num destino turístico ou quem procura um jogo. Porque desde os mistérios do oceano e das suas espécies até aos que pontuam uma história sobre civilizações antigas, passando pelo número de actividades que oferece, é, em tudo o que se propõe ser e fazer, um jogo.

O nosso tempo é passado a estudar inúmeras espécies (peixes, golfinhos, alforrecas, enguias e tubarões, entre outros), usar baleias como meio de transporte, encontrar tesouros, usar um sonar para descobrir tesouros, tirar fotografias e montar álbuns de imagens e... Eu sei, não parece estimulante. A verdade é que, mesmo sem grandes momentos de adrenalina, Endless Ocean 2 constrói um mundo cheio de vida e de oportunidades para fazer parte dele, e o mais importante é que tudo se traduz numa sensação de espanto e descoberta. Seria fácil descartar o jogo por conter algum valor educacional, o que alguns vêem como "infantil". Mas seria errado porque não esquece também os graúdos e os jogadores com outras preferências, chegando mesmo a incluir um sistema muito próprio de *achievements* (aqui baptizados de "Títulos").

Posto isto, o essencial do jogo face ao primeiro capítulo não mudou muito. A Arika idealizou um oceano fantástico mas ainda precisa de rever os alicerces da fórmula. A história sofre de algum misticismo manhoso e se é verdade que podemos fazer muitas coisas, também é verdade que todas são baseadas numa interacção limitada. Já a interface, apesar de límpida, não deixa de ser um pouco intrusiva e impede a experiência de ser mais orgânica e imediata. Além disso, já não é possível criarmos a nossa própria selecção musical para acompanhar as nossas viagens ao fundo do mar.

Mesmo assim, os defeitos de Endless Ocean 2 apenas salientam que a Arika apostou nos elementos em que se sente mais à vontade. E esses não defraudam quem procura algo na mesma onda do primeiro jogo ou, simplesmente, algo cuja aposta na diferença resulta muito bem. **DIOGO RIBEIRO**

Vai ver
"The Silent World" (Jacques-Yves Cousteau, 1956)

Vai jogar
Ecco The Dolphin (Sega, 1992)

Pontuação

Gráficos	7
Som	7
Single-player	8
Multiplayer	Não Testado

7/10

SISTEMA: Wii EDITORA: Nintendo PREÇO: 37 Euros

© 2002-2010 Take-Two Interactive Software e as suas subsidiárias. Desenvolvido pela 2K Marin, 2K Australia, 2K China e Digital Extremes. BioShock, 2K Games, 2K Marin, 2K Australia, 2K China, e os logótipos da 2K Games, 2K Marin, 2K Australia, 2K China, e da Take-Two Interactive Software são todos marcas comerciais e/ou marcas comerciais registadas da Take-Two Interactive Software, Inc. Digital Extremes e o seu respective logotipo são marcas comerciais da Digital Extremes. Microsoft, Windows, o botão iniciar do Windows Vista, , Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, e os logótipos da Xbox são marcas comerciais pertencentes ao grupo de companhias da Microsoft. "PlayStation", "PS3", "PS3" e "" são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas da Sony Computer Entertainment Inc. Todas as restantes marcas e marcas comerciais são propriedade dos respectivos proprietários. Todos os direitos reservados.

Mobile

DOWNLOADS

Jogo do mês

Driver

Dois anos antes de **Grand Theft Auto 3** revolucionar os "crimes sobre rodas", Driver era o senhor da auto-estrada. Inspirado nos filmes de perseguição automóvel dos anos 60 e 70 ("Vanishing Point", "Bullit"), este título coloca o jogador na pele de um agente infiltrado que embarca em todo o tipo de acções ilícitas. De Miami a Nova Iorque, passando por São Francisco e Los Angeles, é pedido ao jogador que furte carros, atravesse passeios e parques, evada a polícia e destrua umas quantas montras.

Preço: *4 euros*
Onde: *iTunes*

Toque do mês

"South Park: Uncle Fucker"

Famoso tema onde os australianos Terrance e Phillip mostram o seu talento para musicais *a la* Broadway. A dupla protagoniza a série TV favorita das personagens principais de "South Park" e são

Nokia Ovi Store

Uma loja

O *hype* é um fenómeno "delicioso". Já todos estamos fartos de ouvir falar da loja de aplicações da Apple, que está na base do sucesso dos aparelhos iPod e iPhone. Mas quantos de vocês realmente conhecem a equivalente Ovi Store? **GONÇALO BRITO**

Embora a maior fatia do mercado dos leitores de MP3/MP4 pertença, sem dúvida, à Apple, as coisas são bem diferentes no que toca ao bem mais importante e valioso mercado das telecomunicações.

Com cerca de 51 por cento do mercado global, a Nokia reina no domínio dos telemóveis sem sequer ser perseguida de perto pela Sony, que se posiciona em segundo lugar com 13 por cento de quota de mercado. Neste campo, a Apple arrecada apenas 0,12 por cento.

É verdade que o arranque da Ovi Store foi tudo menos bem sucedido. Desorganização na catalogação de conteúdos, *bugs* e outros problemas empurraram a loja para a obscuridade. Obviamente, não podemos ignorar que, ao contrário da Apple, a Nokia tem no mercado imensos aparelhos com diferentes características e desenvolver soluções para todos eles não é "pêra doce".

Regresso ao presente

Hoje, um ano volvido, o cenário é bem diferente. O serviço já está devidamente organizado por categorias fáceis de navegar, está localizado em Português e conta com uma média de um milhão e meio de *downloads* por dia (22 aplicações por segundo) a nível mundial.

Lá, é possível encontrar as principais aplica-

Não te esqueças de ir ao concerto de aniversário da Nokia Music Store, onde vão tocar os Crystal Castles e os The Horrors. É já dia 17 de Abril, no Coliseu de Lisboa.

aplicada

ções (pagas e gratuitas) também presentes na App Store como o acesso ao YouTube, Facebook, Twitter, o detector de músicas Shazam, e a lanterna e isqueiro Zippo virtual. O serviço Mapas permite usufruir de um serviço básico GPS a custo zero. É um gigantesco universo de conteúdos como videojogos, *podcasts*, *wallpapers*, temas, toques, vídeos, músicas e ferramentas de produtividade, entre muitos outros. E convém não esquecer um factor de peso: ao contrário do iPhone, os telefones Nokia correm a popular tecnologia *flash*. Cerca de 90 por cento dos vídeos disponíveis na Internet utilizam este produto da Adobe.

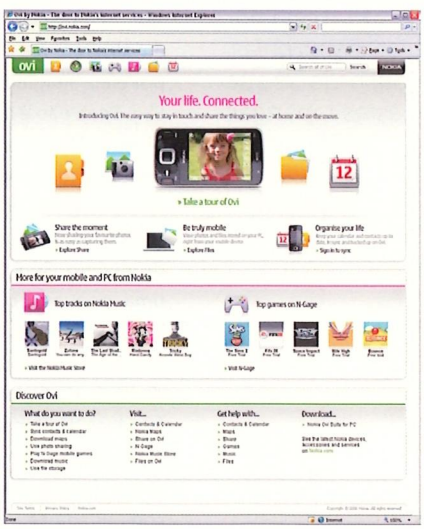
Trunfos na manga

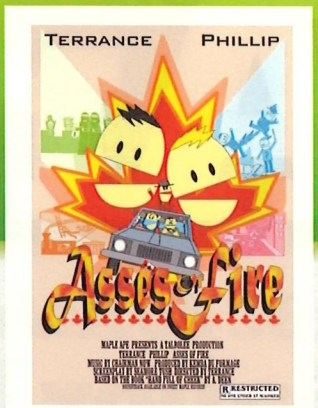
Apesar do arranque titubeante, a Nokia está finalmente a tirar proveito do seu estatuto de líder incontestado de mercado. E o futuro é promissor. A Sky TV já pode ser vista nos aparelhos Nokia e a marca finlandesa está a desenvolver uma tecnologia que permitirá fazer *download* e ver filmes em *streaming* directo para os seus terminais móveis.

A recentemente anunciada presença do Skype na Ovi Store – o popular *software* que permite partilhar ficheiros e efectuar chamadas de borla (em sistema VOIP) – é um acontecimento que amplificará ainda mais o tráfego da loja. Se dirigisse uma operadora de telecomunicações começava a ficar nervoso, mesmo que os especialistas digam que o sistema VOIP é demasiado rudimentar para representar uma real ameaça nos próximos anos.

Com o relativo insucesso do Google Nexus One e lenta evolução da sua loja Android, é bom ver os aparelhos Nokia e BlackBerry a travarem o possível domínio da Apple. E não é por não gostarmos dos produtos da marca da "maçã": simplesmente somos avessos ao surgimento de monopólios.

Onde: *www.ovi.com*





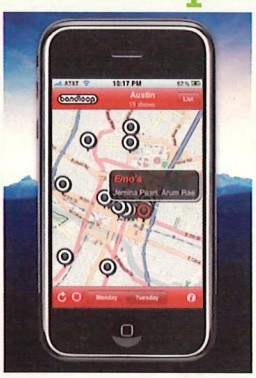
particularmente relembrados pelas suas paródias a personalidades tão diferentes como Celine Dion e Saddam Hussein. Na recta final deste toque, o duo brinda-nos com um inesquecível solo literalmente flatulento. Uma pérola capaz de ofender os mais chatos e colocar Fred Astaire às "voltas no caixão".

Preço: *Grátis*

Onde: *www.poderwap.net*

Aplicação do mês

Bandloop



Quando é que aquela banda de que tanto gostas vai tocar? Onde? Que concertos de jeito acontecem hoje e amanhã na tua cidade? E em que locais? O *site* e aplicação para o iPhone e iPod Touch, Bandloop, responde a todas estas questões. Basta escolher uma cidade no mapa-mundo para ficares a saber os eventos que estão a acontecer, e a que distância do sitio onde te encontras. Podes "seguir" bandas específicas e se tens uma, regista-a no *site* e ela passará a figurar na base de dados (ainda magra, no que toca a Portugal) desta aplicação.

Preço: *Grátis*

Onde: *iTunes*

Anipop!

ABC do Anime
Sailor Fuku

Desde o século XIX que a maioria dos estudantes japoneses usa na escola um uniforme de inspiração militar mas o tipo que teve a ideia de introduzir, nos anos 20 do século passado, um uniforme feminino inspirado nas fatiotas da marinha britânica mal sabia no que se estava a meter.

Quase 100 anos depois, esse *design*, chamado de *sailor fuku*, continua a ser dominante nas escolas japonesas, tendo sido adoptado entusiasticamente pelo imaginário da *manga* e do *anime*. Hoje em dia, é difícil encontrar uma obra passada em ambiente escolar que não explore o visual *sailor fuku* com variantes de várias formas e cores, e o uniforme em si viu-se mesmo transformado em artigo-fetiche para certos *otakus*, sendo possível adquiri-los (usados, pois claro) em lojas no célebre bairro de Akihabara, em Tóquio.

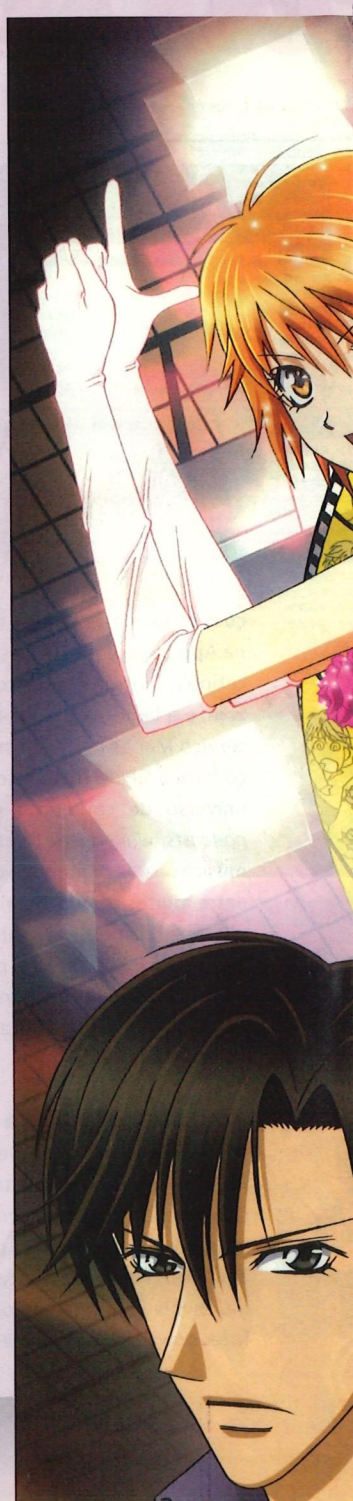
O *sailor fuku* foi mais notavelmente utilizado como elemento visual na série "Sailor Moon", bem conhecida no nosso país. Na série, os fatos das heroínas - com os seus colarinhos à marinheiro, saias plissadas e laços coloridos - são inspirados no *sailor fuku*, se bem que usando saias bem mais curtas o que, aliás, é um "erro" frequente em muitas interpretações daquele uniforme escolar. A bem dizer, quem conhece o público-alvo da maior parte destas obras não terá dificuldade em compreender os motivos para este "encurtamento" generalizado... **J.R.**

Sailor Moon: sailor fuku com saia curta, mas nunca se vê o que está por baixo delas. Suspeita-se que estas raparigas têm pernas que vão até ao pescoço.

Análise
Skip Beat!

Excerto do diário de Kyoko Mogami: "Querido diário. Tanta coisa aconteceu desde que larguei a escola, saí da minha terriola perto de Quioto e vim para Tóquio com o meu "querido" Shotaro para o acompanhar na sua subida ao estrelato. Vim a descobrir que aquela besta só me trouxe para ser a criadinha dele e para viver à minha custa! Escusado será dizer que de mim não leva ele mais nada! Agora só penso na minha vingança, a servir gelada. Para tal, consegui miraculosamente ser aceite por uma agência de talentos, e não descansarei enquanto não conseguir ser mais famosa do que ele e tiver a oportunidade de lhe esfregar isso na cara! Não ajuda que o presidente da agência é um excêntrico que me emparelhou com uma moça que me odeia, e agora quer que eu dê provas fazendo tarefas corriqueiras para toda a gente - incluindo aquele peneirento do Ren Tsuruga, a estrela da minha agência, sempre afável e sorridente, como se eu alguma vez me fosse apaixonar por ele... Imaginem!".

Skip Beat! não é uma série *shoujo* ambiciosa. Mas é acessível, engraçada, agradável de acompanhar durante os seus 25 episódios e muito competente na forma como apresenta os clichés do género. Só é pena cobrir apenas uma pequena parte da *manga* de Yoshiki Nakamura em que é inspirada mas quem gostou saberá ir à procura do resto da história para descobrir o fabuloso destino de Kyoko Mogami - e é para quem não se importa de fazer esse esforço extra que esta série é recomendada. **João Rocha**



Anitop-5 Durões

Qual é a verdadeira medida de um homem? Ao longo da história, é uma pergunta que recebeu tantas respostas como as vezes que foi colocada por poetas, filósofos e pensadores. Mas em *anime* e *manga*, a resposta é bem simples: define-se pela capacidade de fazer todos os(as) fãs babarem com a qualidade *cool* e atitude *take no prisoners* inerente a todo e qualquer um dos seus actos. Para exemplificar o que aqui se diz, aqui está uma lista de cinco personagens tão super-hiper-mega-ri-durões que, perto deles, qualquer um de nós parece um dos Ursinhos Carinhosos:

5 - Spike Spiegel ("Cowboy Bebop")
Perseguido por um passado negro, este caçador de recompensas interplanetário é pouco conversador, mas também um sedutor involuntário que domina a arte do Jeet Kune Do com efeitos espectaculares.

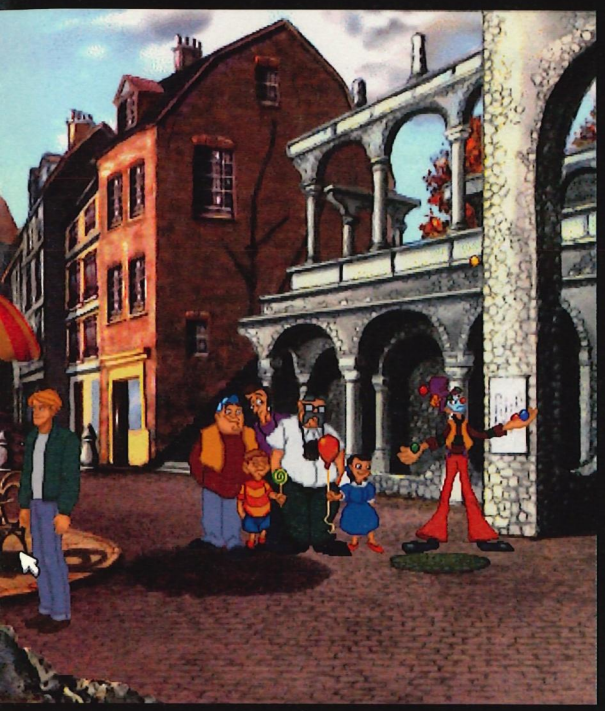
4 - Roronoa Zoro ("One Piece")
Lutar com uma espada é para "mariquinhas". Duas espadas? Pffft... fraco! Mas agora três espadas?... Isso sim, é de homem! E ninguém é melhor nisso que Zoro que as segura, literalmente, com unhas e dentes.

3 - Hajime Saito ("Rurouni Kenshin")
Se todos os polícias fossem como Saito, até Jack O Estripador tinha medo de deixar cair um papel de rebuçado na rua...

2 - Kenshiro ("Fist Of The North Star")
Bastou uma frase para nascer uma lenda: «Tu ainda não sabes, mas já estás morto». Kenshiro é um homem gentil por natureza mas cuja impiedade foi talhada pela crueldade do seu mundo pós-apocalíptico.

1 - Kamina ("Tengen Toppa Gurren Lagann")
Se abrirem o dicionário e procurarem a palavra "viril", encontram a imagem que acompanha este artigo. O mesmo para as palavras "determinado", "inspirador" e "destemido". "GAR" ainda não está no dicionário mas, se depender de Kamina, um dia há-de estar. **J.R.**

Old School!



Broken Sword: The Shadow Of The Templars

Aponta e clica

Ano: 1996 **Género:** Aventura

Paris. Um jovem sentado numa bela esplanada de café. Troca de olhares com a empregada, um sorriso recebido. Pensamentos de romance no ar, interrompidos por um estranho palhaço. Ele entra no café tão depressa quanto sai. Algo não está certo, afinal tinha... KABOOOM! Uma explosão manda o café pelos ares. Ao controlo do jogador fica o jovem sobrevivente que, ao invés de dar graças a Deus por sair ileso da violenta explosão, sente o dever de investigar a origem do atentado.

Coragem rara e desculpa perfeita para dar inicio a este grande jogo de aventura que atravessará meio mundo, ao mesmo tempo que remexe numa infinidade de segredos e conspirações em volta da Ordem dos Templários. E tudo ao bom velho estilo *point & click* com o rato a servir de fiel companheiro, desde a navegação pelos cenários à resolução de variados e desafiantes puzzles.

Munida do seu motor de jogo proprietário Virtual Theatre, a Revolution Software deu à luz um verdadeiro clássico abrilhantado por cenários maravilhosamente ilustrados, animações ao nível de uma produção cinematográfica e uma atenção particularmente cuidada à banda sonora. Tudo a servir de embrulho ao mais importante neste género - a narrativa - escrita com grande mestria, especialmente ao nível das conversações com as dezenas de personagens presentes no jogo. Todas elas com algo de interessante para nos contar e acompanhadas de um sentido de humor delirante.

Eventualmente, Broken Sword: The Shadow Of The Templars corre o risco de ser comparado a um livro devido à sua imensidade de texto ou a um filme ao basear-se praticamente só em animações, mas é simplesmente algo diferente, é um videojogo.

Cultura pop

A Ordem dos Templários era uma organização militar da Idade Média formada com o intuito de proteger os cristãos em peregrinação rumo a Jerusalém. O seu súbito desaparecimento após dois séculos de existência deu origem a especulações e lendas que perduram até aos dias de hoje e continuam a inspirar diversas obras, desde os jogos Broken Sword e **Assassin's Creed**, filmes como, por exemplo, "Indiana Jones And The Last Crusade" e "National Treasure" ou o muito badalado livro "O Código Da Vinci".

Deus da Guerra 3

Há neste jogo épico duas equipas épicas rivais: a nossa equipa épica e a outra equipa épica onde ninguém é nosso amigo e que, por isso, vamos epicamente matá-los a todos.

Olá amigos e amigas da Smash! Less Words More Action e Hi-Gamers. Atão, aqui volto eu este mês à melhor revista de videojogos de Portugal, da Madeira e dos Açores. Desta vez vou apresentar o jogo Deus Da Guerra 3, para a PLAYSTATION, uma consola muito boa que aconselho a comprarem, especialmente se forem apreciadores de filmes em Blu-ray.

Resumo

É um jogo muito épico. Jogabilidade épica, gráficos épicos e divertimento épico. Para quem gosta muito do filme "Commando", onde Arnold Schwarzenegger mascara-se com pinturas no rosto para matar o malfeitor e os 3000 e tal soldados que raptaram a sua filha, então, amigos e amigas, este jogo foi feito exclusivamente para vocês porque a nossa personagem no jogo também está toda mascarada com pinturas para matar.

História

A nossa personagem é épica e começa uma guerra épica para se vingar de forma épica de Zeus por causa de coisas épicas que não merece a pena eu falar, porque o principal da história épica é mesmo sobre matar tudo de forma épica o que epicamente se mexe no ecrã. Há neste jogo épico duas equipas épicas rivais: a nossa equipa épica e a outra equipa épica onde ninguém é nosso amigo e que, por isso, vamos epicamente matá-los a todos porque nós, neste jogo épico, somos uma espécie de mercenário épico.

Jogabilidade

Os controlos são por combinação do quadrado, triângulo e por aí fora. O controlo mais fixe é a bola porque faz-me lembrar o jogo **Chuva Pesada**, onde eu podia jogar ao jogo vendo filmes.

Coisas para fazer no jogo

Matar. Matar, matar, decapitar, matar, matar, esfolar, matar, matar. E matar, claro. Estou a brincar com vocês, amigos e amigas. Podem também resolver puzzles e usar as armas sem matar ninguém. As armas que destaco são quatro: a verde, a laranja, a roxa e a duma cor que eu não consigo perceber. Todas as armas são muito equilibradas mas, de repente, elas ficam desequilibradas fazendo com que fique muito fácil matar o inimigo. Por causa disso, eu ganhei o jogo em menos de nove horas na dificuldade normal. A sugestão que eu deixo para os senhores que fizeram o jogo é que, na próxima vez que demorarem três anos a fazer um jogo que dure nove horas, coloquem, para quem já ganhou o jogo, a opção de ver um filme com todos os filmes do jogo de seguida.

Classificação etária

É o jogo mais sangrento que alguma vez joguei, por isso, acho bem que seja para pessoas adultas com mais de 18 anos. Acho mal é a Sony Portugal estar a tentar violar esta lei ao colocar o jogo dobrado em Português. Os espanhóis que sabem Português são poucos, logo a dobragem não é para essas únicas pessoas adultas com mais de 18 anos que gostam de ouvir as coisas dobradas. Portanto, a dobragem foi feita para as crianças. Mas se não foi por causa disso, então eu acho que devia haver alguma lei a proibir de tentarem transformar os portugueses, os madeirenses e os açorianos nos espanhóis dos videojogos...

Vale a pena comprar?

Sim. Deus da Guerra 3 sai da Smash! com a nota 999,8/1000

Fiquem com Deus,
Tavares Power

MORTE ÉPICA

Windows®. Uma vida sem limites.
A Toshiba recomenda o Windows 7.

intel CORE i7 inside™

Look for Intel Inside®

+ CONEXÕES
+ PODER
+ VELOCIDADE
+ FLEXIBILIDADE
+ NITIDEZ
+ BRILHOS
+ SOM
+ DESIGN

NOVO QOSMIO X500: MUDA AS REGRAS DO JOGO.

Quem leva os jogos a sério, não brinca: o novo Qosmio X500 oferece a performance do processador Intel® Core™ i7 e a rapidez das 7200rpm do disco, associados aos 8GB memória. Para que possa dar o máximo em cada desafio, a Toshiba proporciona uma experiência visual única, graças ao realismo dinâmico da placa gráfica NVIDIA GeForce GTS 250M, à alta nitidez das cenas de acção e às cores vibrantes do ecrã de 18.4" Toshiba TruBrite® Full HD. As colunas de topo de gama Harman Kardon® proporcionam um palco sonoro de eleição e o X500 apresenta um desenho que é mesmo ao estilo de quem sabe dominar o jogo. De quem tem poder para mudar as regras.

TOSHIBA
Leading Innovation »»

www.mastershogun.com/pt

Intel, o logótipo Intel, Centrino, Intel Core e Core Inside são marcas comerciais ou marcas registadas da Intel Corporation ou das suas subsidiárias nos Estados Unidos ou outros países. Todas as marcas são reconhecidas. Microsoft e Windows são marcas comerciais ou marcas registadas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou noutros países.

Activision: a face oculta

Este divórcio litigioso entre a Activision e a Infinity Ward lembra os maus velhos tempos da Electronic Arts, quando absorveu e acabou por desmantelar estúdios consagrados como a Bullfrog, Origin Systems ou Westwood Studios, deixando que a visão corporativista interferisse no seu normal processo de produção de jogos.

O mês ficou marcado pela polémica entre a Activision e a Infinity Ward, talvez das mais controversas dos últimos anos. Histórias de insubordinação; interrogatórios aos criadores da série **Call Of Duty** em salas sem janelas; buscas na sede da empresa; despedimentos; acções em tribunal contra a editora; e muito choro à mistura. É assim que, pelos vistos, se comemora o gigantesco sucesso de **Modern Warfare 2** (MW2), um dos jogos mais bem sucedidos da História dos videojogos.

Mas o que realmente se passa?

Numa altura em que se aponta o dedo à editora norte-americana em face das drásticas medidas tomadas contra um dos seus estúdios mais lucrativos, poucos estão atentos aos reais motivos para tal. Está na berlinda uma traição dos mentores de Call Of Duty - Vince Zampella e Jason West – que, alegadamente, estavam em conversações com outras editoras para a produção de um novo IP. Este suposto título (velhos rumores apontam para algo num ambiente de ficção científica) não terá agradado à Activision que obrigou a Infinity Ward a manter-se focada na série Modern Warfare (MW). Curiosamente, a discórdia entre ambas as empresas já tinha estalado por alturas de **Call Of Duty 4**, uma vez que a editora não via com bons olhos a troca do cenário da Segunda Guerra Mundial pelos campos de batalha modernos. Dessa vez, a Infinity Ward conseguiu convencer os executivos e desenvolveu um dos fenómenos mais marcantes, dos últimos anos, no campo dos *First-Person Shooters*. Mas regressemos à polémica actual… Vince Zampella e Jason West processaram a Activision por quebra de contrato e pagamentos atrasados de *royalties*, assumindo ainda a batalha pelo controlo do IP Modern Warfare. Ao todo, estão em causa cerca de 36 milhões de dólares.

Segundo se sabe, ambas as empresas negociaram um acordo (assinado em Março de 2008) que prolongaria a sua relação até finais de 2011 (altura de lançamento de um eventual Modern Warfare 3). Em compensação, os patrões da Infinity Ward ficariam com o poder de decisão, tanto criativa como comercial, da marca Modern Warfare, ou mesmo de qualquer Call Of Duty desenrolado após a guerra do Vietname. O estúdio passaria igualmente a estatuto de independente após entregar MW3, com liberdade para produzir novas obras.

Este divórcio litigioso entre a Activision e a Infinity Ward lembra os maus velhos tempos da Electronic Arts, quando absorveu e acabou por desmantelar estúdios consagrados como a Bullfrog, Origin Systems ou Westwood Studios, deixando que a visão corporativista interferisse no seu normal processo de produção de jogos – baixa margem de manobra criativa, castigos por incumprimentos de prazos e constantes reestruturações de equipas foram factores que conduziram à sua extinção precoce. As empresas desaparecem mas as *franchises* continuam a ser exploradas nas mãos de outros estúdios. E a Activision não perdeu tempo: formou uma divisão interna em Novembro de 2009 - a Sledgehammer Games - liderada por ex-elementos da Visceral Games (**Dead Space** e **Dante's Inferno**) e que terão como primeira missão assumir o leme de Modern Warfare 3, enquanto o próximo Call Of Duty continuará na Treyarch. Quanto à Infinity Ward, continuará a suportar MW2 através de DLC nos próximos tempos. Se o estúdio vai ser encerrado, isso é algo que, à data de fecho desta edição da Smash!, ainda nada se sabe. Mas poderá ser apenas uma questão de tempo. Neste jogo de xadrez dos videojogos, quem tem dinheiro e poder são reis. Quanto aos restantes, não interessa o seu desempenho e importância, tratam-se de meros peões: "carne para canhão"…

JORGE GUIMARÃES

18
www.pegi.info
PARA QUÊ TER O PODER DE UM DEUS, QUANDO PODES TER TODOS?
O JOGO É SÓ O INÍCIO.
QUANDO OS DEUSES TE TRAÍRAM, ROUBARAM-TE TUDO. CHEGOU A ALTURA DE RECUPERARES O QUE É TEU. COMEÇA POR ROUBAR-LHES A VIDA E OS PODERES, E DEPOIS ABATE-OS. UM DE CADA VEZ. GOD OF WAR III, O ÉPICO EXCLUSIVO DA PS3 QUE PÕE FIM À TRILOGIA. USA A TUA RAIVA, DÁ INÍCIO À VINGANÇA.
GODOFWARGAME.COM
GOD OF WAR III
PS3
PlayStation 3
SONY
make.believe

Windows®. Uma vida sem Limites. A HP recomenda o Windows 7.

NEW intel CORE i5 inside™ Faster. Smarter.

VESTE O TEU PORTÁTIL.

15% DE DESCONTO EM ACESSÓRIOS HP

Até 30 de Abril, veste o teu portátil com os acessórios HP e cria o teu próprio estilo.

Na compra de um HP Pavilion dv6, beneficia do desconto de 15% em acessórios HP.

Aproveita já esta oferta limitada.

Portátil HP Pavilion dv6-2170ep (Ref: WM939EA)

- Processador Intel® Core™ i5-520M
- Windows® 7 Home Premium genuíno
- 500GB de Disco, 4GB de Memória, placa gráfica de 1GB

Sabe mais em www.hp.pt/vesteoteuportatil

O COMPUTADOR VOLTA A SER PESSOAL.

hp

©2010 Hewlett-Packard Development Company, L.P. A informação aqui contida pode ser alterada sem aviso prévio. Este sistema pode requerer funcionalidades adicionais de hardware ("upgrades") e/ou hardware, os quais deverão ser adquiridos em separado e/ou uma drive de DVD para instalar o software Windows7 e tirar todo o partido das funcionalidades do Windows 7. Consulte também para mais detalhes http://www.microsoft.com/windows/windows-7/. Intel, o logotipo Intel, Intel Inside, Intel Core e Core Inside são marcas da Intel Corporation nos EUA e em outros países. Mais informações sobre a classificação dos processadores Intel estão disponíveis no site www.intel.com/portugues/go/rating. *Promoção válida até 30 de Abril de 2010 ou até ao fim do stock, para modelos seleccionados de portáteis e acessórios HP. Consulta os termos e condições da campanha em www.hp.pt/vesteoteuportatil